

ESISTIMMER WIEDER SCHÖN, DICH ZU TREFFEN.











funillepudding

Liebe Leser.

wer fun generation liest, der macht wirklich einiges mit: Da schmeißen die Burschen aus dem würzigen (Unter-)Franken nicht nur jeden Monat auf's Neue ihr Konzept über den Haufen, nein sie wechseln die Chefredakteure auch noch wie andere Leute ihre schmutzige Unterwäsche. Okay, schmutzig war Benedikt nicht - aber dafür gesundheitlich zu sehr angeschlagen, um den stressigen Job des Fun-Bosses auch in Zukunft zu schmeißen. Und weil Robert nach zwei Monaten Auszeit wieder genügend Kraft gesammelt hat ("So jetzt langt's - ich will wieder Streß!"). nimmt er es erneut mit dem wilden fun-Haufen auf: Ab sofort schwingt wieder Herr Bannert das redaktionelle Zepter mit viel Schwung, mit noch mehr Elan und jederzeit bereit, dort zu treffen, wo es am meisten weh tut... besonders dann, wenn es um kritische Schreibe und kompromißlose Berichterstattung geht. Und keine Sorge: Sollte auch der neue (alte?) Chef-Red unterwegs seinen Geist aufgeben... dann haben wir noch ein paar "Instant"-Chefs im Kühlschrank liegen - zwischen Leberwurst und Kartoffelsalat für die Weihnachtsfeier. Ihr seht: Wie sind für die Zukunft gerüstet!

In diesem Sinne wünschen wir Benedikt – der das Unternehmen quasi Hals über Kopf verließ (wer uns kennt, der kann's verstehen) – für die Zukunft alles Gute! Mal schauen, wie lange er es im "normalen Berufsleben" so aushält... früher oder später kommen sie alle zurück!

Und an dieser Stelle eine kleine Beruhigungs-Pille für alle, denen eben das sprichwörtliche Herz in die Hose geplumpst ist: fun generation bleibt wie sie jetzt ist. Sicher: Über die Zeit wächst, gedeiht und ändert sich jedes Magazin aber eine erneute Konzept-Änderung wollen wir Euch wirklich nicht zumuten. Uns gefällt fun generation so wie sie ist und, daß es Euch ähnlich geht, das beweisen Eure überwiegend begeisterten Zuschriften. Wie's scheint haben wir Euren Nerv schlußendlich doch noch getroffen ("Aua!"): fun generation ist wieder ein Heft für Zocker - von Zockern gemacht, vom (un)sinnigen Editorial über die prall gefüllten News- und Test-Seiten bis hin zur spannenden Vorschau! Und damit fun generation ab sofort auch das nötige Sex-Appeal bekommt, haben wir uns eine neue Freundin angelacht: Die "Kleine Gruftschlampe" von Spacerat-Zeichner Mathias Neumann ist eine Frau, die weiß, was gespielt wird... mit Lack, Leder und knackiger Konfektion ein wahrhaft teuflisches Maskottchen. Die Dame wird in Zukunft noch öfter über unsere Seiten turnen... sorry: flattern!

In diesem Sinne

Viel Spaß bei der verspielten Lektüre wünscht Euch

das fun-Team

Cornell: Ich bin Cornell. Deine Mutter bat mich, Dir bei der Flucht zu helfen. S. 42 - 43

Castlevania: Legacy of Darkness



Crazy Taxi



Discworld Noir



Grandia

fun generation

	_
Dubrilen	
Rubriken	
Editorial ***************	
News ====================================	
PAL-Releases ***********	
Referenzen	
Charts ====================================	
Wertungssystem ====================================	
Abo ====================================	-
Pokémon ====================================	
Final Fantasy Chronik	
Leser schreiben für Les <mark>e</mark> r ============	
Leserbriefe	
Comic ====================================	
Impressum ===================================	
Technik-Ecke	
Release-Liste ====================================	
Vorschau ====================================	≈≈≈114
Special	
The state of the s	00.00
Videospiele 3000 =================================	
Jahresrückblick 1999	
Tipps & Tricks-Index 1999	≈≈≈3 2-3 3
Gewinnspiele	
	10
Silent Hill-Comics zu gewinnen	
Große Weihnachts-Verlosung ~~~~~	:≈≈≈1 0- 11
Software News	
4 Wheel Thunder	47
Arcatera ====================================	
Castlevania: Legacy of Darkness	
Cool Boarders 4 ===================================	
Crazy Taxi ====================================	
Dew Prism ====================================	
Die Hard Trilogy 2 ==================	
Dragon Quest Monsters	
Eagle One: Harrier Attack	
Grudge Warriors	
International Superstar Soccer Pro Evolution	
LMA Manager ====================================	
Mario Party 2 *************	
OverBlood 2 ==================================	
Perfect Dark	
Rally Masters ====================================	
Red Dog====================================	≈≈≈53
Resident Evil: Code Veronica	
South Park Rally ===================================	≈≈≈52
Spiderman ====================================	≈≈≈47
Starcraft ====================================	
Tee off==================================	≈≈≈53
Thrasher: Skate and Destroy	≈≈≈52
Toy Story 2	≈≈≈50
m d	
Tests	MAN WAS
Asterix und Obelix gegen Cäsar	≈≈≈75
Box Champions 2000	
Chef's Luv Shack ====================================	
Cyber Tiger ====================================	
Destruction Derby 64	
Die 24 Stunden von Le Mans	
Die Schlümpfe ====================================	≈≈≈75
The state of the s	

Discworld Noir

Dynamite Cop =

Januar 2000

Extreme 500 ==================================
F1 World Grand Prix ====================================
Fighting Force 2 ***********************************
Glover ====================================
Lego Racers ====================================
Mulan ====================================
Music 2000==================================
NBA Jam 2000 ================================74
NBA Live 2000 *********************************
NFL Blitz 2000 =================================
NFL Quarterback Club 2000
Psychic Force 2012 ==================================
Ready 2 Rumble Boxing ************************************
Re-Volt ************************************
Ruff & Tumble ====================================
SaGa Frontier 2 ===================================
Sega Bass Fishing ====================================
Shadow Man ***********************************
Super Smash Bros. ====================================
Supercross 2000 ********************************
Suzuki Alstare Extreme Racing ====================================
Tiny Tank ************************************
Tiny Toon Adventures: Buster & the Beanstalk≈≈72
Tomb Raider: The Last Revelation ≈≈≈≈≈≈≈≈69
Tomorrow never dies ************************************
Vigilante 8: Zweite Herausforderung ≈≈≈≈≈≈80
War of the Worlds
WCW Mayhem ====================================
Worldwide Soccer 2000 =================================
Worms Armageddon ===================================
WWF Attitude ====================================
WWF Wrestlemania 2000 =================================
Handheld-Tests
Cross Country Racing ====================================

Cross Country Racing ====================================
Evel Knievel ===================================
Konami Collection Vol. 1 ***********************************
Mickey's Racing Adventure ************************************
Missile Command ============84
Mission: Impossible ====================================
Mr. Nutz ====================================
Ms. Pac-Man $\approx \approx 86$
Pac-Man
$Ronaldo \ V-Football \\ {\color{red} \approx 86}$
Rugrats - Die Zeitreise ===================================
Supreme Snowboarding
Tasmanischer Teufel: Das verrückte Fressen ≈≈87
Turok Rage Wars
Worms Armageddon ===================================

NTSC-Tests

Black Matrix ====================================	94
Giga Wing ====================================	95
Grandia ====================================	90-92
Jet Moto 3 ==================================	95
Jumping Flash 3 *************	94
Zombie Revenge	94

Tipps & Tricks

Cheats & Tipps ≈≈≈	******	≈≈≈104 - 107
Gamebuster-Codes		≈≈≈≈10 8
Final Fantasy VIII	-Komplettlösung, Teil 3	≈≈≈110-111



6

GAME BOY COLOR GAME BOY.COLOR GAME BOY COLOR GAME BOY.COLOR GAME BOY.COLOR GAME BOY.COLOR GAME BOY COLOR GAME BOY. COLOR GAME BOY COLOR GAME BOY COLOR GAME BOY.COLOR





Ruff & Tumble



SaGa Frontier 2



Fl World Grand Prix



Tomb Raider IV





FASZINIEREND WIE EIN GEMÄLDE. TÖDLICH WIE EINE GUILLOTINE.

MIT TOKAS SOUL FIGHTER KÜNDIGT SICH EIN POTENTIELLES GENRE-GLANZLICHT AN! EURE MISSION FÜHRT EUCH DURCH DIE DUNKLE WELT DES MITTELALTERS - IN BESTER FINAL FIGHT MANIER INSPIZIERT IHR DIE EINDRUCKSVOLLE 3D-UMGEBUNG UND DAS KOMBO-SYSTEM STEHT DEM EINES TEKKEN IN NICHTS NACH." (fun generation 11/99)

Soul Fighter - Geschaffen für Dreamcast

DIESE COLLAGE VERWENDETET SCREENSHOTS. DIE WENIGER ALS EIN PROZENT VON SOUL FIGHTER ZEIG

News - Szene, Hardware, Online, Merchandise

Software-Ticker:

+++ Lara für die Westentasche: Der englische Entwickler Core Design wird noch im Frühjahr sein erstes Tomb Raider-Spiel für den Game Boy Color ausliefern. Angeblich soll die prominente Heldin zu einer der aufwendigsten Game-Boy-Figuren aller Zeiten umgesetzt & animiert werden. +++ Das lang erwartete Dreamcast-Adventure Shen

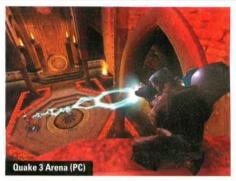
Mue enthält neben einem virtuellen Haustier (ein streunendes Kätzchen, das Ihr ins VMU übernehmt), auch zwei Automatenklassiker des Designers Yu Suzuki: Sowohl die 3D-Ballerei Space Harrier. auch den Motorrad-Klassiker



Hang On hat Sega als 1:1-Automaten ins Spiel eingebaut +++ Unter dem Titel Bio Hazard 4D Horror stellte Capcom kürzlich eine neue 3D-Amusement-Park-Attraktion in Japan vor. Die bisher aufwendigste Resident Evil-Auskopplung verbindet hydraulische Sessel mit 3D-Filmsequenzen, die der Benutzer durch eine spezielle Stereo-Brille betrachtet. Eine Wohnzimmerfassung der Jahrmarktattraktion ist bislang nicht geplant. +++ Laut einer unbestätigten Meldung des US-Nachrichtendienstes "GameSpot" arbeitet Activision an einer Dreamcast-Umsetzung des 3D-Schockers Quake 3: Arena, die ab Sommer als Multiplayer-Ereignis via Dreamcast Network online gehen soll.



Capcoms Naomi-Board-Neuauflage des Arcade-Klassikers Strider wird auch für die PlayStation umgesetzt: Das 2-CD-Paket enthält neben Strider 2 auch eine 1:1-Emulation des ersten Teils von 1989. +++ Neues





Metal Gear für den Game Boy Color: Da die 3D-Grafik der PlayStation-Fassung nicht konvertierbar ist, bastelt Konami ein 2D-Abenteuer im Stil der klassischen Metal Gear-8-Bit-Spiele. Metal Gear Ghost Babel enthält sowohl massig VF-Missions, als auch einen Duell-Modus via Game-Boy-Link-Kabel. +++ Take 2 setzt voll auf den Dreamcast: Über das Videospiele-Label Ripcord wird die US-Firma die neue Sega-Hardware über das Jahr mit mehreren neuen Spielen unterstützen. Offiziell bekannt wurden Legend of the Blade Masters und Spec Ops 2, die beide auch für den PC erscheinen. +++

SZENE

Bon appetite: GT geschluckt

Die Gerüchte eilten der schwergewichtigen Übernahme um Monate voraus. Jetzt ist es amtlich: Der französische Hersteller Infogrames kauft rund 70% des nicht minder gewichtigen US-Riesen GT Interactive für

etwa 135 Million Dollar in Cash und Aktien. Nachdem Pierre Sissman zum neuen Präsidenten der europäischen Infogrames-Zentrale berufen wurde, möchte sich Firmengründer Bruno Bonnell nun selbst um die GT-Restrukturierung kümmern: "GT hat ein gewaltiges Potential: Ich freue mich darauf, dieser Firma neue Energie einzuflößen und glaube,

daß Infogrames sie in die Profitabilität zurückführen kann." Trotz einiger überraschender Erfolge (z.B. mit dem PlayStation-Hit Driver) hatte GT Interactive zuletzt einen Umsatzrückgang von 116,2 Millionen US-Dollar auf 91,4 Millionen Dollar und damit einen Quartalsverlust von 57,1 Millionen \$ bekanntgegeben. Das schwache Ergebnis sei vor allem auf die ungünstige Entwicklung des Stammgeschäfts (Spiele-Distribution) zurückzu-



Die 70%-Übernahme des US-Mitbewerbers GT Interactive ist gelaufen: Infogrames nützt die Veröffentlichungspflicht börsennotierter Unternehmen für beispiellosen PR-Jubel im Internet.

SZENE

Krieg der Sterne auf allen Systemen

Nach dem spektakulären N-64-Racer und der enttäuschenden Dunklen Bedrohung (Play-Station) erscheinen zwei weitere Videospiele auf Basis der erfolgreichen Science-Fiction-Marke: In diesen Tagen in den Handel kommt die Game-Boy-Color-Umsetzung von Star Wars Episode 1 Racer Statt der 3D-Optik der 64-Bit-Fassung verwendet die Handheld-Version eine technisch simplere Von-Oben-Ansicht. Als Anakin Skywalker müßt Ihr jeweils einen Gegner schlagen, um auf den nächsten (von insgesamt 20) Planeten vorgelassen zu werden. Dank Game-Boy-Link sind auch Duelle gegen einen menschlichen Konkurrenten möglich. Brisanter ist das zweite PlayStation-Spiel um die Episode 1: In Star Wars: Power Battles wählt Ihr einen von fünf Jedi-Helden (Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu, Plo Koon oder Adi Gallia), um Eure Spezialfähigkeiten gegen Sithund Föderations-Schergen einzusetzen. Ihr duelliert Euch u.a. in der Wüste von Tatooine, den Theed-Sümpfen und in einem Raumschiff der Föderation. Am Ende des Spiels erwartet Euch Darth Maul. Das Action-Abenteuer erscheint voraussichtlich im Sommer 2000.

Bald Stars in einem neuen PlayStation-Spiel? Obi Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, sowie die Ratsmitglieder Mace Windu und Adi Gallia





SZENE

Let's go west: Codemasters erwirbt US-Know-How

Codemasters ist einer

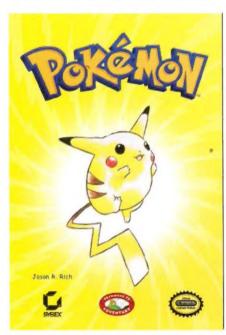
letzten der unabhängigen Videospielhersteller Europas und dank einer kleinen feinen Produktpalette (Micro Machines. TOCA und Colin McRae Rally auch eine der

erfolgreichsten Firmen der Euro-Szene. Richtig "groß" waren die Code-Meister lange Zeit nur in England, erst in den letzten zwei Jahren wurde die Firma auch im Rest der Welt als qualitätsbewußter PlayStation-Entwickler bekannt. Der Schritt in die USA soll Codemasters internationales Engagement verstärken und gleichzeitig den Entwicklungshorizont der Engländer erweitern. Dazu investiert Codemasters in einen geschichtsträchtigen Ort: Im kalifornischen Oakhurst schlug der US-Riese Sierra (King's Quest) vor 20 Jahren seine Lager als einer der weltweit ersten Computer-Spielehersteller auf. Mittlerweile hat der mehrmals den Resitzer Spielepionier gewechselt und unter französischem Havas-Management das Interesse an der Traditionsniederlassung verloren. Mit einem Großteil der Belegschaft übernimmt Codemasters somit eine erfahrene Entwicklerriege. Neben dem Yosemite-Studioleiter Craig Alexander (Entwicklungschef von Phantasmagoria und Police Quest: SWAT) arbeiten anfangs ein Dutzend weiterer US-Kreative für Codemasters. Um neben PC-Titeln auch Spiele für die PlayStation2 zu entwickeln, will Codemasters in den nächsten Monaten rund 50 weitere Mitarbeiter einstellen - das erste amerikanische Entwicklungsstudio wird auch als Codemasters-Bekenntnis zur PlayStation2-Zukunft gewertet.

MEDIEN

Pokémon-Lesefieber in den USA

Der international operierende Fachbuchverlag Sybex feiert mit seinen Pokémon-Romanen einen überraschenden Erfolg auf dem US-Markt. Die umgerechnet knapp 20-Mark teuren Bücher Pokémon - Pathways to Adventure und Pokémon Snap - Pathways to Adventure wurden laut Verlagsangaben bislang 500.000 mal verkauft. "Die Kids wollen einfach alles über ihre Lieblingshelden wissen und greifen deshalb zu unseren Romanen" meint Autor Jason R. Rich. Noch ist nicht bekannt, ob Sybex auch eine Übersetzung für den deutschen Markt vorbereitet. Pocketmonster-Fans mit Englischkenntnissen bestellen die Sybex-Bücher, aber auch andere Werke zur Nintendo-Serie über den Buchfachhandel oder den Online-Händler Amazon.de!



Neben reinen Lösungsbüchern sind in den USA auch Pokémon-Romane erschienen, die eine dramatische Handlung mit Spieletips verbinden.

SZENE

Final-Fantasy-Künstler stellt aus

Nach einer amerikanischen Musical-Kooperation hat der japanische Künstler und langjährige Final-Fantasy-Grafiker Yoshitaka Amano kürzlich in New York seine jüngsten Werke ausgestellt. Darunter fanden sich sowohl Final-Fantasy-Artworks, als auch seine Sandman-Zusammenarbeit mit dem bekannten Comic-Künstler Neil Gaiman (DC Comics, ISBN DC Comics; ISBN: 1563895730). Deutsche Spieler werden Amano mit Final Fantasy IX kennenlernen: Nach einer kreativen Pause (Final Fantasy VII und Final Fantasy VIII) arbeitet Amano ab diesem Projekt wieder mit dem Final-Fantasy-Erfinder Hironobu Sakaguchi zusammen



Der Final Fantasy-Serie spendierte Yoshitaka Amano unvergeßliche Charaktere und Monster. Nach seiner Kooperation mit Neil Gaiman (rechts) kehrt der Künstler mit dem neunten Teil zur Rollenspielserie zurück.

HARDWARE

PlayStation2: Trojanisches Pferd der Netzwerkzukunft?

Seit März 1999 gilt: Keine Technik-Konferenz ohne PlayStation2-Auftritt. Auch auf der amerikanischen Computer-Fachmesse Comdex (November 1999) trat ein hoher Manager der Sony Computer Entertainment (SCE) vors Publikum, um die Strategie hinter der nächsten Konsolengeneration zu erläutern. Die Rede von SCE-US-Chef Kazuo Hirai hob dabei vor allem die Bedeutung der PS2 für die vernetzte Gesellschaft hervor. Quasi als trojanisches Pferd soll der potentielle Konsolen-Millionenseller Highspeed-Netzanbindung in die Haushalte rund um den Globus bringen. Laut Hirai dient die PS2 dazu, einen Markt zu knacken, von dem später auch andere netzwerkfähige Sony-Geräte (z.B. die "Vaio"-Laptop-Computer) profitieren: "Wir glauben, daß es die PlayStation2 und ihr Software-Angebot ist, die die Ausbreitung von Breitband-Netzwerken in die Privathaushalte beschleunigt." Bereits wenige Tage vor der Comdex verbündete sich Sony mit dem Computer- und Netzwerkriesen Sun Microsystems: Laut einer Nachricht der Agentur Reuters forschen die beiden Firmen an Internet-Schnittstellen für Unterhaltungsgeräte, Digi-Kameras, Spielkonsolen und Audio-Equipment. Unter anderem sollen auch TV-Geräte von Sony mit einer Internet-Hard- und Software von Sun ausgestattet werden. "Wir nähern uns der Breitband-Netzwerk-Ära, die Beziehung zwischen digitalen Video- und Audio-Geräten, PC und Internet wird sich radikal verändern." kommentiert der japanische Sony-Präsident Nobuyuki Idei, Sun-Chef Scott McNealy sieht das ähnlich: "Die Kooperation mit Sony bringt Internet-Power in andere Bereiche der elektronischen Unterhaltung."

SZENE

Namco kauft Musik-Know-How

japanische Videospielhersteller Namco (Tekken, Ridge Racer) hat mit der Übernahme der US-Entwicklungsfirma Virtual Music Entertainment (VME) den Markt für interaktive Musik betreten. Neben Sound-Technologie entwickelte VME in den letzten Jahren auch Spiele u.a. Aerosmith: Quest for Fame für BMG Interactive und das nur in Japan veröffentlichte PlavStation-Abenteuer Stolen Song für Sony.

Laut der japanischen Tageszeitung "Nihon Keizai Shimbun" zahlte Namco 16 Millionen US-\$ für die in Massachusetts ansässige Firma und erhält dadurch eine Anzahl von Audio-Patenten für den Einsatz in neuen Videospielen. Außerdem möchte Namco die Neuerwerbung (neuer Name: "Namco Music Playground") als Zentrale für den Vertrieb von Musikspielen über das Internet nutzen.



Mit der Beteiligung am Medienunternehmen Maximum Holding investiert Eidos nicht nur in das "GameFan"-Magazin, sondern auch in den Online-Händler GameCave.

Express verschmolzen wird. An der damit entstehenden Joint-Venture-Company hätte Eidos dann einen Anteil von etwas über 10 Prozent.

SPIELE

Ecco für PlavStation2?

Ein ungarisch-amerikanisches Team entwickelte vor fünf Jahren die idyllische Ecco the Dolphin-Serie für Sega. Jetzt sieht's so aus, als ob die Delphin-Sippe im Zeichen der PlayStation2 zurückkehrt: Dank gesteigerter Rechen-Power ist die nächste Hardware-Generation noch besser für die Darstellung einer realistischen Unterwasser-Umgebung geeignet. Das motiviert Ecco-Schöpfer Annunziata: Im angekündigten Virtual Ocean erforscht Ihr als Meeressäuger unterseeische Höhlen, Vulkane und Korallenriffs. Dabei hängen Euch Tintenfische, Haie und andere Meeresräuber an der Flosse. Ihr wehrt Euch mit Grips, Phantasie und melancholischem Walge-

sang. Virtual Ocean folgt nicht nur der Ecco-Serie sondern einem Trend, dem vor allem asiatische Zeitgenossen stützten: Virtuelle Aquarien. Wie in fun 11/99 berichtet, präsentierte auch Sega kürzlich ein solches Digi-Aguarium (mit Touchscreen und Naomi-CPU). Auch einer der ersten Titel für die PlayStation1 simulierte die Fauna und Flora unter Wasser: Artdinks Aquanaut's Holiday (1995) gilt bis heute als eines der ungewöhnlichsten Spiele für die Sony-Konsole.

Die moderne Neuauflage Virtual Ocean wird voraussichtlich im Frühjahr 2000 für die PlayStation2 veröffentlicht. Neben der Grafikfähigkeit der neuen Hardware nützt Entwickler AndNow auch den Grips der "Emotion Engine"-CPU: Delphine sind schlaue Wesen, denen die simplen Verhaltensmuster gegenwärtiger Videospielfiguren kaum mehr gerecht werden.

Japan: Patentstreitigkeiten zwischen Konami

SZENE

und Namco

Der Versuch der Videospielfirma Konami auf Basis seiner Beatmania-Patente, ähnliche Spiele der Mitbewerber Namco und Jaleco zu verbieten, hat eine scharfe Reaktion der beiden Firmen provoziert. Nach Jaleco ruft nun auch Namco das Gericht an, um die Nachahmung eigener Spielideen durch Konami zu beweisen. Die anlaufende Welle von Patentstreitigkeiten könnte nachhaltige Auswirkung auf die gesamte Videospielentwicklung nehmen. In einer Ende Oktober eingereichten Klage versucht Namco, Herstellung und Verkauf des Konami-PlayStation-Spiels Jikkyo Powerful Pro Baseball Season Opener Edition zu stoppen. Namco verweist dabei auf ein 1994 angemeldetes Patent auf sogenannte Lade- oder Intro-Spiele in PlayStation-Software. Diese interaktiven Lade-Sequenzen setzte Namco erstmals in Ridge Racer, später auch in anderen Spiele ein - bevor das Hauptprogramm spielbar ist, vertreiben Euch simple Geschicklichkeitsspiele (bei Namco z.B. Galaxians oder Galaga) die Zeit. Da Konamis Baseball-Simulation ebenfalls ein solches Loading-Game verwendet, sieht Namco bestehendes Patentrecht verletzt. Konami wiederum behauptet, daß die Lade-Technik bereits wesentlich älter ist als das PlayStation-Ridge Racer.



Namco setzt auf die Zukunft der interaktiven Musik und übernimmt die US-Firma "Virtual Music Entertainment": Diese entwickelte davor u.a. für Sony musikalische Software (Bild: PlayStation-Abenteuer Stolen Song).

SZENE

Eidos kauft die Presse

Nach Investitionen in Spiele- und Technologiehersteller rund um den Globus hat sich Eidos nun erstmals auch an einem Verlagshaus beteiligt: Für rund 55 Millionen US-Dollar übernahm der Software-Hersteller knapp 20% an Maximum Holdings Inc., der Mutterfirma des amerikanischen Videospielemagazins GameFan. Interesse dürfte aber nicht nur der bekannte Zeitschriftenname, sondern vor allem das Online-Engagement von Maximum geweckt haben: So verkaufen GameFan bzw. Maximum Videospiele über das Online-Outlet GameCave, das gegenwärtig mit dem Internet-Filmhändler DVD-

ONLINE

Sonic flitzt durch's Internet

Segas Igel geht mit der Zeit: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft startet das stachelige Kerlchen auch online durch - und debütiert mit seinem ersten virtuellen Wettbewerb. Vom 1. Dezember bis zum 14. Januar könnt Ihr Euch von Segas Sonic-Homepage (erreicht durch einen Klick auf den Online-Button in Sonic Adventure) einen Bonus-Level auf Euer VMU herunterladen. Die alternative "Emerald Coast" fordert Euren Künsten als dreidimensionaler Flitzer das Letzte ab -

aber die Mühe lohnt sich! Denn: Wer seine Bestzeiten Online stellt und die Internet-Konkurrenz mit vorbildlichen Resultaten abhängt, dem fetter winkt ein Hauptgewinn: Außer einem personalisierten Dreamcast-Set im Wert von fast 3000,- DM gibt's ein niegelnagelneues Paar Reebok-DMX-Schuhe. Präsentiert wird "der etwas andere Wettbewerb" von Sega und Reebok. Also: Haltet Fure Sohlen fest!



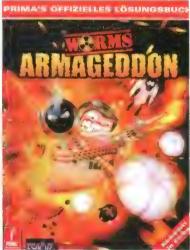
Neue Lösungsbücher von PRIMA

Ganz schön prima: US-Verleger PRIMA bringt seine offiziellen Lösungsbücher (und das für fast jedes Spiel) jetzt nicht nur in den Staaten, sondern auch nach Deutschland. Jüngster Streich der amerikanischen "Hintbook-Monopolisten": Vierfarbige Tipps-und-Tricks-Bibeln zu Rayman 2 und Worms Armageddon. Die Präsentation ist wie gehabt: A4-formatig, knallbunt - und mit vielen, vielen (ziemlich verwaschenen) Screenshots zugepackt. Rayman begleitet Ihr auf 144, die martialischen Krabbelwürmer auf 96 Seiten: Für den unterschiedlichen Seitenumfang interessiert sich die Preisgestaltung allerdings wenig - der Kostenpunkt liegt in beiden Fällen

bei satten 24,95 DM.



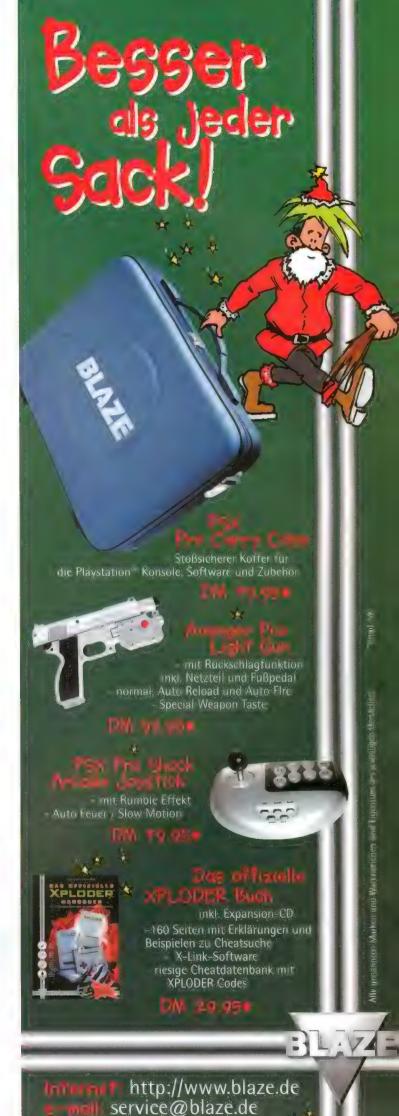
dem Laufenden



!!! NICHT **VERGESSEN!!!**

Wer noch am Online-Speedmaster-Cup (siehe News in fun generation 12/99) teilnehmen will der meldet sich jetzt an unter

www.speedmastercup.com Für alle, die noch nicht wissen, um was es geht Ab 3. Januar moderiert die virtuelle Rennleiterin Brenda Boxx unter der gleichen Internet-Adresse den ersten Online-Wettbewerb mit und rund um Sonys Gran Turismo Also Eintragen, anschnallen, losbrausen – und Eure Bestzeiten ins Internet schreiben! Es Johnt sich: Brendas Wettbewerb ist bereits auf internationale Reso nanz gestoßen, kommt hervorragend an - und gipfelt Ende Februar in einem furiosen Live-Event. Wir halten Euch auf

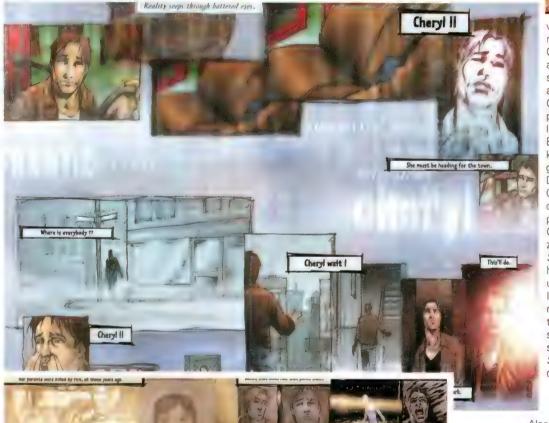


Szene

Silent Hill - der Comic

Endlich erhalten Silent-Hill-Fans die Antworten auf all ihre Fragen: Die Comic-Umsetzung von 2400-AD-Künstler Neil Googe fängt dort an, wo das Videospiel aufgehört hat...und bringt Licht ins Dunkel um Silent Hill. Die 50 Seiten starke Adaption von Konamis Horror-Abenteuer ist wie die interaktive Vorlage düster und morbide: Jede Doppelseite wurde als geschlossenes Kunstwerk angelegt und fasziniert Euch mit altptraumhaften Layout-Spielereien. Hier ragt eine Figur aus dem Rahmen, dort turnt ein Monster von einer Abbildung zur nächsten - und Harry unten rechts im Bild steht vor einem großformatigen Horror-Artwork. Aber ehe wir Euch





d cucles.

weiter auf die Folter spannen - schaut Euch Konamis Comic-Debüt lieber selbst an. Wir haben einige der schönsten Seiten für Euch ausgesucht und Googes Gruseloptik einen Ehrenplatz in unserer "News Gallery" reserviert. Und das Beste daran: Wer will, der kann jetzt Comic und Spiel gewinnen - im famosen Doppel-Paket! Konami und CyPress (das ist der Verlag, der Euch fun generation, playPlayStation und das Offizielle PlayStation Magazin bringt) verlosen 10 Silent Hill-Pakete - bestehend aus je einem Comic und einem Spiel. Alles was Ihr tun müßt, ist eine ausreichend frankierte Postkarte an unsere Verlagsadresse (siehe unten) zu adressieren und den Namen des Silent-Hill-Hauptcharakters drauf zu schreiben!

Also, Brief ab an:

CyPress Verlage GmbH Stichwort Silant Hill Max-Planck-Str. 13 97284 Hochburg

Einsendschluß ist der 20. Januar 2000 der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

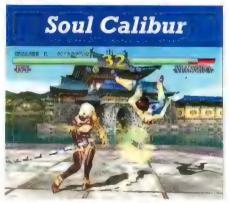


Jetzt in deutschland erhältlich Stand: 01-12-99



Trend-Sport
Dreamcast
Sega
UEP Systems
fun 11/99
8
8
8
7
8
Ja
Geschwindigkeits

ie deutsche Version des NTSC-Cool Boarders Burrrn! läßt Euch mit teils abgedrehten Charakteren über breite (und nicht minder ungewöhnliche) Pisten brettern. Für halsbrecherische Stunts gibt es Punkte, während man seine Abfahrtszeit durch jede Menge Abkürzungen verbessern kann. Cool Boarders Burrrn! wurde gut lokalisiert - es sind keine PAL-Balken erkennbar. Allerdings erscheinen die rasanten Abfahrten einen Tick langsamer als noch in der NTSC-Version.



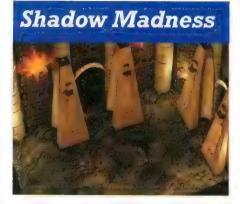
GENRE	Beat'em-Up
SYSTEM	Dreamcast
ANBIETER	Sega
ENTWICKLER	Namco
TEST IN	fun 10/99
GRAFIK	10
SOUND	9
HANDLING	10
SPIELDESIGN	8
SPIELSPASS	10 von 10
PAL-Anpassung	Ja
(60Hz-Modus, deutsche Texte)	

oul Calibur bleibt die technische Beat'em-Up-Referenz - und macht auch spielerisch jede Menge her. Wo sexv Ivy mit ihrem Kettenschwert zuschlägt und Wirbelwind Kilik über das Texture-Parkett fegt, da seht Ihr nur noch offene Münder. Das ideale Party-Spiel - mit unerhörtem Vorführ-Effekt: Auspacken, einschalten - und genießerisch grinsen, wenn die Kumpels gierig nach dem Pad greifen. Soul Calibur ist Der Kaufgrund für die neue Sega-Hardware. Hier schlagen Prügel-Herzen höher! Zugreifen!



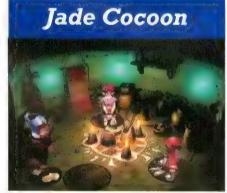
GENRE	Trend-Sports
SYSTEM	PlayStation
ANBIETER	THQ
ENTWICKLER	Radical Entertainment
TEST IN	fun 12/99
GRAFIK	8
HANDLING	9
SOUND	9
SPIELDESIGN	9
WERTUNG	9
PAL-Anpassung	Ja
(keine Pal-Balken)	

chon die NTSC-Version von MTV Sports Snowboarding war eine rasante Mischung aus packenden Plazierungskämpfen und waghalsigen Stunt-Manövern. Zu flüssiger Grafik (mit einer kriminell hohen Weitsicht) und packenden Riffs bekannter Acts wie Ministry, Fear Factory & Face to Face rast Ihr buckelige Schneepisten hinab. Falls Euch die Standard-Strecken keine Herausforderungen mehr bieten, erstellt Ihr eigene Varianten im umfangreichen Editor. MTV Sports Snowboarding kann dank nicht vorhandener PAL-Balken und keinerlei Slowdowns auch in der PAL-Version begeistern.



GENRE	Rollenspiel
SYSTEM	PlayStation
ENTWICKLER	Craveyard
ANBIETER	Sony
TEST IN	fun 08/99
GRAFIK	7
HANDLING	8
SOUND	10
SPIELDESIGN	9
SPIELSPASS	9
PAL-ANPASSUNG	Ja
(deutsche Bildschirmtexte)	

on der amerikanischen Kritik hart ins Kreuzfeuer genommen, von vielen Rollenspielern links liegen gelassen: Shadow Madness. Auch auf unseren Test in Ausgabe 08/99 folgte harsche Kritik ("Der Tester ist ein Depp! Gnadenlos überwertet!"). Trotzdem: Der Tester steht hinter seiner Wertung. Shadow Madness ist weder besonders schön, noch überragend innovativ - aber der atmosophärische Mix aus düsterer Fantasy. Abenteuerfilm und Hollywood-Klamauk fesselt. Gelungene RPG-Kost - die ausnahmsweise nicht aus Japan kommt.



GENRE	Rollenspiel
SYSTEM	PlayStation
ENTWICKLER	Genki / Crave
ANBIETER	Sony
TEST IN	fun 11/99
GRAFIK	10
HANDLING	8
SOUND	8
SPIELDESIGN	6
SPIELSPASS	8
PAL-ANPASSUNG	Ja
(deutsche Bildschirmtex	te, deutsche Sprach-
ausgabe)	

uf den ersten Blick ernstzunehmende Konkurrenz für das Final-Fantasv-Imperium, auf den zweiten Blick ein japanophiles Diablo mit Luxus-Optik und Monsterzucht-Modus. Jade Cocoon fesselt keine Frage - aber das viel zu kurz: Habt Ihr erst einmal alle Möglichkeiten des neuartigen Zucht-Features ausgereizt, dann macht der Monster-Mix nur noch halb so viel Spaß. Trotzdem: Für Grafik-Fetischisten mit RPG-Faible ist's auf eine Fälle einen Ausflug (dauert rund 15 Stunden) wert - zudem Crave ihr grafisches Meisterwerk mit deutscher Sprachausgabe (die Qualität rangiert von mittel bis mäßig) veredelt haben.



fun generation Commar 2000 GEWINNSPIEL

fun-tastische Weihnachten!

edes Jahr das gleiche: Am Weihnachtsabend steht Ihr mitsamt Eurer Familie friedlich um den funkelnden Tannenbaum herum und trällert fröhliche Lieder. Doch spätestens dann, wenn es ans Auspacken der Geschenke geht, ist alle Harmonie mit einem Schlag dahin - statt neuen Konsolen, frischen Spielen und hübscher Hardware liegen Socken, labberige Pullover und viel zu süßes Gebäck unter dem Baum.

Aber keine Angst: Nicht in diesem Jahr! fun generation hat sich mächtig für Euch ins Zeug gelegt - und zusammen mit der deutschen Spiele-Industrie ein Geschenkpaket geschnürt, das sich sehen lassen kann!

Es weihnachtet sehr - und wer bei der Bescherung nicht leer ausgehen will, der beantwortet einfach unsere Fragen auf der Seite 18, steckt den Bogen in einen ausreichend frankierten Umschlag - und schickt ihn an folgende Adresse:

CyPress Verlags GmbH Stichwort: Ich will Geschenke! Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Sämtliche Angaben sind selbstverständlich freiwillig - und werden streng vertraulich behandelt!

Einsendeschluß ist der 20.01.2000.

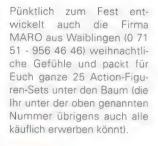
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. CyPress-Mitarbeiter samt Verwandtschaft sowie Weihnachtsmänner und deren Elfen dürfen leider nicht teilnehmen,

PREIS:

Action-Figuren von MARO 6 x "Marvel vs. Capcom"-Action-Figuren-Set

- 4 x "Final Fantasy 7"-Action-Figuren
- 3 x "Duke Nukem"-Action-Figuren
- 3 x "Quake"-Action-Action-Figuren
- 3 x "Witchblade"-Action-Figuren
- 3 x "Spawn"-Action-Figuren
- 3 x "Darkstalkers"-

Action-Figuren-Set



Acclaim Speed-Paket x ferngesteuertes Re-

- **Volt-Auto**
- 3 x Shadow Man + Re-Volt + South Park

Chef's Luy Shack

Acclaim zeigt sich extravagant und bietet Euch neben drei Spiele-Paketen (Shadowman + Re-Volt + South Park: Chefs Luv Shack - ganz nach Wunsch für Nintendo 64,

PlayStation oder Dreamcast) ein echtes ferngesteuertes Re-Volt-Auto! Jetzt könnt Ihr



Eure eigenen Vorstadt-Rennen austragen oder Nachbars Katze mit High-Speed über die Straße jagen.

Nintendo Kong-Paket 3 x Nintendo 64 Color Edition + Donkey Kong 64 + Expansion Pak

Nintendo verhält sich ziemlich affig und spendiert drei bananenstarke Kong-Pakete - beste-

hend aus dem Nintendo 64-Grundgerät in schickem neuen "Clear Color"-Design (die Farbe dürft Ihr selbst Expansion Pak inklusive!



GT Interactive Driver-Paket

5 x PlayStation-Spiel Driver + Regiestuhl

1 x Airbrush PlayStation Driver

Echtes Gangster-Feeling kommt beim Spielen des Rennspiel-Hits Driver erst dann auf, wenn Ihr dazu auf dem original Driver-Regiestuhl Platz nehmt. GT Interactive spendiert gleich fünf dieser kriminell guten Pakete. Die







besonders schicke Airbrush-PlayStation mit Driver-Artwork ist dagegen fast schon zu schade, um "nur" mit ihr zu spielen.



PREIS:

Joytech Hardware-Ausstattung 3 x Jordan Grand-Prix-Lenkräder 2 in 1.

Damit auch die Rennspiel-Fanatiker unter Euch etwas hübsches neben ihrem Baum finden, stiftet Joytech drei Lenkräder mit Force-Feedback-Funktion und der offiziellen Jordan

Grand-Prix-Lizenz Damit sowohl Nintendo 64als auch Play-Station-Besitzer damit ihren Spaß haben kön-

nen, ist das

Lenkrad zu beiden Konsolen kompatibel - so ausgerüstet sollte es kein Problem mehr darstellen, den Titel ins heimische Wohnzimmer zu holen.

PREIS:

Infogrames Armageddon-Pakete

3 x Worms Armageddon N64 + Worms Armageddon Game Boy Color + Worms Pinball PS + Worms-Überraschungs-Konserve



Infogrames lädt zum fröhlichen Würmerkrieg ein - die Vorgarten-Rambos tummeln sich gleich in drei furiosen Armageddon-Paketen mit je zwei Worms Armageddon-Versionen für Nintendo 64 & Game Boy Color sowie einer Worms-Überraschungs-Konserve.

Sega Dreamcast Allround-Ausstattung

- 1 x Sega Dreamcast
- 2 x Sega Lenkrad
- 5 x Visual Memory Unit
- 5 x Dreamcast-Spiel Soul Calibur

Auch Sega hat sich nicht lumpen lassen und die Spendierhosen aus dem Schrank geholt. Bei einem Dreamcast-Grundgerät, zwei Lenkrädern, fünf Visual Memory Units und fünf Exemplaren des Beat'em-Up-Hits Soul Calibur sollte wirklich für jeden etwas dabei sein!

PREIS:

Sony Fun-Pakete

x Sony PlayStation-Grundgerät + Formel1 '99 + V3 Racing-Wheel-Lenkrad

4 x Final Fantasy-Special Edition PS + Final Fantasy-Action-Figur

5 x PlayStation Spiel Um Jammer Lammy

Auch bei Sony stehen die hilfreichen Elfen nicht still doch statt süßem Nasch-

werk bringen sie Euch ein Sony Play-Station-Rennspiel-Paket und vier Final Fantasy-Pakete. Als musikalischen Trostpreis gibt es außerdem noch fünfmal den Parappa the Rapper-Nachfolger Um Jammer Lammy zu gewinnen!



piggyback Soul Fighter-Sets

5 x Soul Fighter-Body Bag (schwarz) + Soul Fighter Rucksack + Soul Fighter-Handytasche + Soul Fighter Sweatshirt-Jacke



Für jeden Fan des Grafikspektakels Soul Fighter unverzichtbar die ultimative Soul Fighter-Kollektion, bestehend aus Body Bag,

Rucksack, Handytasche und Sweatshirt-Jacke!

THQ Spiele-Offensive

10 x Star Wars: Episode 1 (PS) + T-Shirt "Anakin Skywalker" + Star Wars-Cap + Star Wars-Tasse

10 x WWF Wrestlemania 2000 (N64) + WWF-T-Shirt

10 x Rugrats: Der Film (Game Boy Color) + 2 Tassen mit unterschiedlichen "Rugrats"-Motiven



THO geht ebenfalls in die Vollen überund läßt Fuch ieweils 3 x

fun generation danuer 20

10 Star-Wars-Sets für die PlayStation, WWF Wrestlemania 2000 für Nintendo 64 und Rugrats für den Game Boy Color. Da bleiben wirklich keine Wünschen

mehr offen!

PREIS:

Ubi Soft Pakete

1 x Dreamcast-Spiel Suzuki

Alstare

Racing + Suzuki-Jacke Suzuki-Cap + Suzuki T-Shirt + Suzuki-Uhr

2 x Dreamcast-Spiel Suzuki Alstare Racing + Suzuki Cap

+ Suzuki T-Shirt + Suzuki-Uhr 2 x Rayman 2 + Tonic Trouble + Rocket - Robot on Wheels

Gleich vier Pakete will Ubi Soft unters Volk bringen. Die Suzuki-Pakete enthalten neben Spiel und Jacke alles, was das Biker-Herz begehrt. Die Jump'n'Run-Päckchen dagegen kommen mit dem Top-Hit Rayman 2, Tonic Trouble und Rocket - Robot on Wheels (alle für Nintendo 64) unter den Baum.







Um an unserer Weihnachtsverlosung teilnehmen zu können, müßt Ihr diesen Fragebogen ausfüllen und abschicken - egal ob Ihr uns mit Lob überschüttet oder vom Cover bis zur Vorschau kritisiert, Ihr nehmt auf jeden Fall an der Verlosung teil!

Mile viel eilert De im Br	at the Midney and		sonic 3DO							-						
Wie viel gibst Du im Mon	at für Videospiele) Dream						NeXt Level		.)))	0			
ungefähr aus?	3.400 E00 DM) Mega						Nintendo fun v	ision)	\circ)	0			
) 100 – 200,- DM) 200 – 400,- DM) 400 – 500,- DM) Über 500,-DM) Mega	Nintendo					N-Zone)))	.)			
7 200 - 400,° BW	Jones 200,-DIVI		ndo Dolphin					PlayStation Gar)))	0			
Mit welchen Spielen fütte							play PlayStation	7)	\odot)	.)				
bevorzugt?		Come Boy Color Nintendo 64				PlayStation Pov	ver)	0)	.)					
) Action			Geo Pocket Color					PlayStation Zor	ne	:)))	.)			
) Action-Adventures) PlayStation				PowerStation		.)	\supset)	D					
) Adventures) PlayStation 2					Total!		-))	\supset	·)				
) Beat'em-Ups) Saturn				Video Games		-)))					
) Denkspiele) Wond	lerSwan					World of PlayS:	tation	:))	.)	.)			
) Geschicklichkeits-Spiele							Sonstige (z.B. F	PC- oder								
) Ego-Shooter		Dein sonstiger Hardware-Ha			shalt	best	eht aus:	andere Fachma	igazine):							
) Fun-Racer) Dolby-Digital-System))))				
) Fun-Sport-Spiele			-Surround-Syste													
Future-Racer Horror-Adventures			bzw. Laserdisc-F	layer				Wie findest Du	ı die einzel	nen f	ın-Ru	brike	n?			
) Jump'n'Runs			oildfernseher					Wie findest Du die einzelnen fun-Rubriken?								
O Rennspiele) PC) Projet	1101					Interessant,	Mittelm	aβ	Fir	schlä	ifernd			
) Rollenspiele		-	recorder					Charts	***************************************	-)))			
) Shoot'em-Ups) VIGEO	recorder					Editorial		5)	ó			
) Simulationen		NTSC-T	ests:					Final Fantasy-C	hronik	.5)	- 0			
) Sport-Spiele			mir sehr wichtig					Handheld-Tests		-)))			
) Strategie-Spiele			ür mich unintere	ssant				Komplettlösund		-5)	-)			
) Team-Sport-Spiele								Leser schreibe								
) Trend-Sport-Spiele		Die Mer	nge der geteste	n Spiel	e:				ir fur Leser)))			
Der Rest			r zu niedrig					Leserbriefe		• >))			
Wataba Kanasian ataban i	h at Diversalaries	-	nau richtig					News)))			
Welche Konsolen stehen	bei Dir unterm) lst mi	r zu viel					NTSC-Tests		•))	.)			
Fernsehen?) Atari Jaguar								Referenzen		:)))			
) Amiga CD 32			ele-Tests im Hef		- 111			Release-Liste))	.)			
) Panasonic 3DO			n jeweils den pas		n Umt	ang		Pokémon-Rubr))				
) Dreamcast			mir generell zu kl	ein				Software News	3)	.)			
O Mega Drive		Die Spe						Specials		.))				
) MegaCD			ein echter Kaufgr					Tests))	.)			
O Super Nintendo) Intere	ssieren mich nic	nt				Technik-Ecke)))			
O Nintendo 64			out finde ich:					Tipps & Tricks))				
O PlayStation) Genai	-					Vorschau))	.)			
O Saturn			übersichtlich					Das könnte ma	n							
O Andere) Zu au	fgeräumt					verbessern:								
nämlich	***************************************	Malaha	Taitachuiftean lie	na Dec		- = 0 :										
Kannst Du auch draußen	das Spielen nicht las-		Zeitschriften lie rdest Du sie bev			18151	g – una	Ergänzungen:								
sen? Wenn ja, welche Hai	ndhelds besitzt Du?	*****	1001 00 00	0011011	•) Ich wünsche	mir mehr S	Spiele-	Tests					
Came Boy		Super,	gut, Duro	hschni	ittlich,		Mies) Ich wünsche	mir mehr f	VTSC-	Tests					
O Game Boy Color		Big N))	0)) Ich wünsche	mir mehr l	Handh	eld-Te	sts				
O Neo Geo Pocket		Bravo So	creenFun	.)	0))) Ich wünsche		-		piele-	Tests			
O Neo Geo Pocket Color		Compute	er Bild Spiele))))) Ich wünsche								
) WonderSwan		Das Offi) Ich wünsche				ie Red	dakteure			
) Andere, nämlich			ion Magazin))))) Ich wünsche								
Welche Konsolen oder Ha	andhelds möchtest Du	fun gene	_	Ď		5)) Ich wünsche				IK				
Dir (noch) zulegen?		MAN!A))))) Ich wünsche								
) Atari Jaguar		Mega Ft		.)		3	0	Ich wünsche m								
Amiga CD 32		1410gu i i			.,			***************************************								
Persönliche Daten	1:				\circ	Ja,	, ich möchte a	uch weiterhin mit Euch	in Kontakt blei	ben und	1					
						inte	eressante Akti	onen kennenlernen. Ic	h bin damit ein	verstan	den, da	ß Ihr bi	s			
Geschlacht		Alton	Geschlecht: Alter:			interessante Aktionen kennenlernen. Ich bin damit einverstanden, daß Ihr bis						benen				
						aut	f Widerruf mei	ne Daten in Eurem Cor	nputer speiche	អ្នកពារពាធា ១	auf Widerruf meine Daten in Eurem Computer speichert und sie gegebenen- falls für Informations- und Werbeaktionen einsetzt.					
										ar unu s	io gogi					
Beruf:				•		fall	ls für Informati	ons- und Werbeaktion		ar unu s	,o gogi					
Beruf:				-	\circ	fall		ons- und Werbeaktion		ar unu s	,o gog					
Beruf:				-	0	fall	ls für Informati	ons- und Werbeaktion		st und S	,0 909					
Beruf:				-	Vorna	fall Ne	ls für Informati	ons- und Werbeaktion		st und S		t-ò				
Beruf: Hobbies: Lieblingsbeschäftig	lung:			-	Vorna	fall Ne	ls für Informati ein, will ich n	ons- und Werbeaktion		stunu S	9091					
Beruf: Hobbies: Lieblingsbeschäftig				-	Vorna	Ne me,	ls für Informati ein, will ich n	ons- und Werbeaktion		stunu S	909	led.				
Beruf: Hobbies: Lieblingsbeschäftig	ung:btrennen und schicker	ı an:		-		Ne me,	ls für Informati ein, will ich n	ons- und Werbeaktion		stunu S						
Beruf: Hobbies: Lieblingsbeschäftig	btrennen und schicker CyPress Verlag gebogen fun genera Max-Planck-Str. 13	ı an:		-		fall Ne me,	ls für Informati ein, will ich n Name	ons- und Werbeaktion		stund S						
Beruf: Hobbies: Lieblingsbeschäftig a - Fra	btrennen und schicker CyPress Verlag ngebogen fun genera	an:		-	Straß	fall Ne Me	ls für Informati ein, will ich n Name	ons- und Werbeaktion		st und S						







SPEEDMASTERCUP

+++ Das internationale HighScore-Ranking für GranTurismo-Driver +++

Abreißen...
anmelden...
abfeiern!
+++

*** Mit 15. DM Stangeld bist du dabei. Dafür kannst du uns **se oft du willet** deine aktuellen HighScores per Post oder online zusenden. Unter **www.spred** mastereup.com kannst du täglich vergleichen, auf welchem Platz du in der Ranking-Liste stehst. Und ob du zum Qualifying (Staits 03.01.09) zuhause noch ein paar Trainingsrunden drehen solltest. ***

+++ Die TopScorer messen sich live auf einer Megaparty in Mars 2000 und ermitteln die Sieger. Es geht um den

Hauptpreis, einen MERCEDES-BENZ DER A-KLASSE, mehrers

+++ Noch Fragen? Infos hier: <u>www.speedmastercup.com</u> oder unter der Info Hotline 01805 * 966 966 (0,24 Pf/Min.).



Videospiele 3000

Eine neue Konsolen-Ära hat begonnen - und mit ihr ändert sich auch das Bild des Videospiels, fun generation zeigt Euch Technisches bis Obskures - und wagt erste Blicke in die Zukunft.

o die Möglichkeiten grenzenlos sind: Endlich ist es soweit - nach fünf Jahren kommt wieder Bewegung in den Konsolenkosmos! Dreamcast ist da (volle Modem-Ausnutzung kommt später). PlayStation 2 steht vor der Tür und bei Big N planscht ein 128-Bit-"Dolphin" im Hardware-Becken.

Klar, daß Euch alle Systementwickler (nicht zu vergessen auch Microsoft, Bandai und SNK) das Blaue vom Himmel herunter versprechen: Mit den Kraftwerken der allen anderen Dingen aberi schneller, größer und schöner.

Doch wo bleibt der Faktor Innovation? Muß er wieder mal draußen bleiben? Gehen höherer Polygon-Count und technische Wunder auch mit spielerischen Neuerungen einher?

fun generation ging der Sache auf den Grund: Wie sieht das Videospiel von morgen aus? Wie denken Designer und Techniker? Welche Trends

draußen

bleiben:

PocketSta-

schmelzung von

Memory Card und Hand-

held - aber leider gibt's das

Schmuckstück bisher nur in Japan. Eine

Option hat man sich einfach gespart...

Einführung im Westen wurde wegen Produktions-

dabei: Viele PAL-Spiele (wie z.B. Final Fantasy VIII

oder SaGa Frontier 2) unterstützen die PocketStation. Ein "Wegprogammieren" der japanischen Original-

Engpässen bis auf Weiteres gegancelt. Der Witz

Sonvs

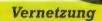
bestimmen das "Jahrtausend des Videospiels"? Wir haben die Erkenntnisse Ankündigungen der letzten Jahre Revue tion ist die Verpassieren lassen und zeigen Euch auf den folgenden vier Seiten die 'Jahrtausend-Bilanz' Und damit Ihr wißt, wie die Designer-Prominenz darüber denkt, stellten wir den Erfinder von Metal Gear

Solid zum Zukunftsinterview: Hideo Kojima, der gleichwohl Technik- wie Gameplay-begeisterte Stardesigner von Konami steht fun generation exklusiv Rede und Antwort!

Noch mehr Zubehör für Bandais kultigen Game-Boy-Konkurrenten: Mit einem WonderSwan-Adapter hat Bandai dem totgeglauten Tamagotchi-Clone Digimon zu neuem Leben verholfen. Ähnlich wie Sonic-Chaos auf Segas VMU könnt Ihr auch die Digimon-Monster trainieren, zusammenstecken - und so gegeneinander antreten lassen. Oder ihr stöpselt sie in Euren WonderSwan ein, ladet klein Digimon auf den Handheld und verpaßt ihm eine technische Frischzellenkur!

Der N64-Aufsatz 64DD neuen Konsolen-Generation (unter anderem für lang ersehnte Spiele wie soil alles besser werden, vor einer Neuauflage des 64-Bit-Zeldas und der innovativen Mario

Artist Serie) wird mit ZIP-ähnlichem Speichermedium und Zugang für's Netz ausgeliefert - leider nur in Japan. Die Pläne für einen westlichen Release hat man vorerst auf Eis gelegt.



Egal ob im www oder einem firmeneigenen Netzwerk - Internet & Co. sind nicht mehr wegzudenken und werden auch als Möglichkeit zu weltumspannen-Multiplayer-Partien immer wichtiger. Wie sehr Konsolen-Spieler nach Internet-Spielen (wie den Online-Welte Everquest und Ultima Online für den PC) hungern, das beweist die Enttäuschung Dreamcast-Käufer über Segas Verschiebung der Online-Gaming-Option.

Trotz harscher Kritik am langsamen Dreamcast-Modem gilt aber: Wer online spielen will. für den ist nicht die Geschwindigkeit seines Modems, sondern die Entfernung zum jeweiligen Server entscheidend. Müssen die Daten über zig Umwege zum Ort des virtuellen Kampfgeschehens fließen - oder treffen sich die Partizipanten nach kurzer Datenreise und

ohne Probleme in der Online-Arena? Das 33,6er-Modem in Segas Dreamcast ist demnach völlig ausreichend - und die Dreamarena für Internet-Schlachten optimal. Fehlen nur noch die Online-

Findet der multimediale Kick von übermorgen in kontrollierten Traumwelten statt? Die Bilder zeigen Mezires' Comic-Heldin Veronique im "interaktiven Koma". tauglichen Spiele...

Schwieriger wird's dagegen, wenn Ihr auf Info-Suche seid und surfen wollt: Dann bewegt Ihr Euch nicht auf irgendeinem lokalen Server,

Cyber Sex 3000: Sieht so der

Geschlechtsverkehr in

ein paar Jahrhunderten aus? Die Illustration zeigt die Vorstellungen des französi-

schen Comic-Zeichners Moebius.

sondern durch den weltweiten Datenstrom - und da hängt Ihr oft hoffnungslos im Stau! Internet-Profis träumen in diesem Zusammenhang von einem Zustand, den sie mit "Flatline" bezeichnen: Der totalen Rund-um-die-Uhr-Vernetzung, ganz ohne "Online-Traffic" oder unleidliche Wartezeiten. Mittlerweile bieten findige Internet-Profis gegen horrende Summe "Internet-Karten" an: Besonders große Online-Anbieter wie AOL oder die British Telekom profitieren von den "virtuellen Kartographen" und erfahren so, wie sie ihr Netz-Angebot optimieren oder digitale Staus auflösen können.

> Mit dem unlängst in Japan veröffentlichten-Handy-Adapter ist Bandais Wonderswan der erste Handheld mit Internet-Zugang. Wer mit seinem WonderSwan online geht (über ein Internet-kompatibles Mobil-Telefon), der kann Spielstände, Cheats und





Let's get physical: Videospiel und Simulation vermischen sich

Steht im Zentrum der Entwickler-Aufmerksamkeit: Mit sogenannten "Middleware"-Programmen erhalten zukünftige Spiele echtes Physikverständnis und damit eine gewisse Unabhängigkeit von den Vorgaben menschlicher Designer, Im Klartext: Ab sofort kommt der Felsblock nicht mehr ins Rollen, weil es irgendeine Programmzeile so befiehlt - sondern weil er im Rahmen virtueller Naturgesetze auf einen Impuls (z.B. einen kräftigen Rempler oder ein Erdbeben) reagiert. Die Echtzeit-Simulation physikalischer, aber auch chemischer oder gar biologischer Zusammenhänge spart Entwicklungszeit und Speiherplatz: Als Middleware kaufen Spiel-erfiner die gewünschten Elemente ein (z.B. ein Il funktionstüchtiges Knochen- und Muselmodell) und können sich wieder auf Dramaturgie und Leveldesign konzentrieren. Was Euch erwartet sind quasi-autonome, digitale Welten - in der Eure Umgebung genauso reagiert wie in der Realität.

Darf's ein bißchen mehr sein? Speichermedien der Zukunft

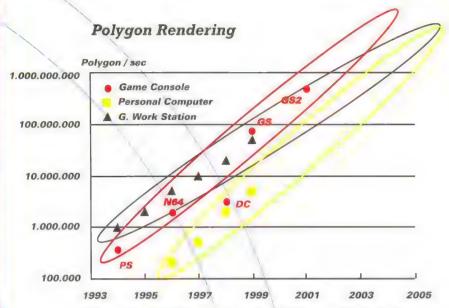
...sind mobil, anwender-

freundlich - und höffentlich mit möglichst vielen Geräten kompatibel. /Zukunfts-"Memory weisend sind Cards", ursprünglich nicht von Sony oder Sega, sondern von der japanischen Firma SNK als tragbares Wechselmedium entdeckt: Neo Geo-Automaten waren 1990 die erste Spiele-Hardware, die den Transport und unkomplizierten Austausch von Save-Games und Speicherdaten ermöglichte. Das war vielpraktischer als der fest eingelötete, Batteriegepufferte Speicher auf den Modulen für Mega Drive und Super NES (oder gar in der Hardware des Sega Saturn) - Und hat sich deshalb durchgesetzt

Mit Segas VMU und Sonys PocketStation kam die zweite Memory Card-Generation: Speichermedium und Mini-Handheld in einem – ein Konzept, das durch die globale Vernetzung noch an Bedeutung gewinnt.

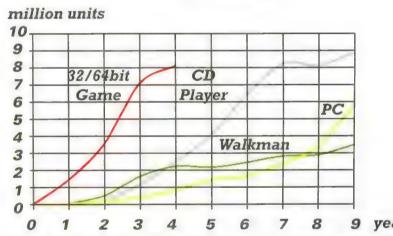
Ebenfalls denkbar ist das Downloaden von Cheats, Bonus-Vehikeln, Extra-Features, Charakteren, neuen Levels – und kompletter Spiele! Für letzteres sind allerdings mehrere Dutzend oder hundert MB Speicherplatz nötig – wie z.B. auf Nintendos 64DD.

Ebenfalls auf dem Vormarsch: Speicher-Chips auf Polymer-Basis (Lara-Croft-Publisher Eidos hat sich einen entsprechenden Entwickler bereits vor anderthalb Jahren einverleibt). Allerdings haben alle diese Medien einen entscheidenden Nachteil: Die Datentransfer-Rate ist zu niedrig, und das Medium für die kontinuierliche Verwaltung großer Save-Files (wie z.B. bei Online-Abenteuern der Fall) zu langsam. Wahrscheinlicher ist also die Umorientierung auf Konsolen-interne Festplatten.



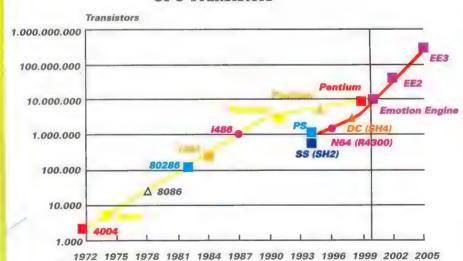
Die Elypsen zeigen, wie Spielkonsolen (und selbst PCs) die klassische Workstation in Bezug auf Echtzeit-Polygon-Rendering überflügeln. GS bedeutet dabei "Graphic Synthesizer" (der 3D-Chip der PlayStation2). GS2 bezeichnet den Nachfolger dieses Grafikcoprozessors, den Sony 2001 einführen möchte. Duelle: Sony Computer Entertainment. 1999

Category Growth (J)



Die Kurve zeigt Verkaufszahlen in den Jahren nach Erstveröffentlichung eines Unterhaltungselektronikgeräts (nur Japan!). Sony zeigt damit, daß sich Videospielkonsolen noch viel schneller ausbreiten als z.B. Walkmen und PCs (verschweigt dabei aber, daß vor der 32/64-Bit-Hardware-Generation bereits 15 Jahre Konsolentechnologie liegen...) Quelle: Sony Computer Entertainment, 1999

CPU Transistors



CPUs werden immer komplexer. Eingezeichnet ist die Anzahl der Transistoren der Saturn-CPU SH2, der N64-CPU MIPS4300, des Dreamcast-Chips SH4 usw.. Die Emotion Engine steckt bekanntlich in der PlayStation2, EE2 und EE3 bezeichnen die nächsten beiden Generationen dieser CPU, von Sony für 2002 und 2005 geplant. Quelle: Sony Computer Entertainment, 1999

Reizflut

Ganz klar: Akustik und Optik sind beim Zocken die wichtigsten Sinne, von virtuellen Gerüchen und Gefühlen können wir bislang nur träumen - und wilde Fantasien wie der Cyber-Sex gehören ins Reich der Science-Fiction. Aber auch die Welt der audiovisuellen Reize ist noch lange nicht "ausgereizt": Noch immer buhlen die Anbieter von wegweisender TV-Technologie um das ideale Bildschirm-System, Experimente wie Rückprojektion und Plasma-Bildschirme sind für den durchschnittlichen Familienvater oder Auszubildenden aber kaum erschwinglich.... Deutlich günstiger sind dagegen Dolby-Surround-Systeme geworden: Eine vernünftige HiFi-Anlage mit Pro-Logic-Decoder bekommt Ihr schon für unter 1000,- DM, und auch die kostspieligeren AC3- bzw. DTS-Normen sind für den gut gefüllten Sparstrumpf noch erschwinglich. Nur leider hapert's an Unterstützung seitens der Software-Anbieter: Außer Psygnosis, EA und Nintendo läßt sich kaum ein Publisher auf die teure Abmischung von Surround-Sounds ein. Nichtsdestotrotz: Immer mehr Haushalte setzen auf Dolby Pro Logic oder DolbyDigital - und in den nächsten paar Jahren wird kaum ein Spielehersteller um den Support herumkommen.

Ein kleiner Ausblick in die Zukunft: Die Entwicklung hochwertiger Head-Up-Displays ist allmählich eingeschlafen, aber dafür werkelt man in Japan bereits am "Netzhaut-Laser". Hier nehmen die optischen Reize nicht mehr den Umweg über die Linse - sondern werden direkt auf die Netzhaut "gelasert". Der Vorteil dabei: Die letzte Barriere zwischen Spieler und Spiel, nämlich die Mattscheibe, fällt - und Ihr taucht direkt ins Aben-

Überall und nirgends: Mobile Konsolen

Wer über 20 Semester zählt, der kann sich noch erinnern: Damals hielten wir Nintendos Kleinsten nur für eine Modeerscheinung... aber aus dem vermeintlichen Kurzzeit-Trend ist die langlebigste Konsole von allen hinbekommen. Was der Game Boy geschafft hat, das hat bisher keine andere Hardware hinbekommen: Ein langes und rundum gesundes Leben fernab der technischen Entwicklung. In einer Welt, in der eine Hardware-Ära die nächste ablöst und PC-Spieler zwecks Aufrüstung fast vierteljährlich an ihren Computern herumschrauben müssen, da ist Nintendos Handheld die einzige Konstante. Heute - fast zehn Jahre nach seinem Erst-Release - hat sich mit Ausnahme des farbigen Displays am Innenleben der Westentaschen-Konsole kaum etwas geändert. Und das Phänomenale: Der Game Boy hatte den Markt für sich allein - die Versuche von Sega (Game Gear) und Atari (Lynx) im neu begründeten Handheld-Bereich Fuß zu fassen, waren nur von mäßigem Erfolg gekrönt. Erst heute ist der Mitbewerb zur Konkurrenz avanciert: SNK (Neo Geo Pocket) mit Mattel im Rücken - und Spielzeug-Riese Bandai (WonderSwan) sind ernstzunehmende Gegner und verwöhnen im Land des Lächelns mit Peripherie-Gimmicks, von denen der Game-Boy-Besitzer bislang nur träumen kann. Zwar

hat der sein Pokémon (und damit die Möglichkeit, seinen Game Boy mit dem N64 zwecks Datenaustausch zu koppeln) - aber dafür hat der WonderSwan-Spieler sogar Internet-Anschluß! Der funktioniert zwar vorerst nur über Online-fähige Mobil-Telefone. aber der Ansatz ist wegweisend.

Womit wir wieder beim "Flatline"-Wunsch sind: Der Videospieler von übermorgen (oder morgen...?) ist rund um die Uhr vernetzt egal ob er dabei in der U-Bahn sitzt und via Handy Daten auf seine portable Handheld-Speicherkarte lädt oder im Wohnzimmer lümmelt und über das stationäre Hardware-Pendant zur Mobil-Konsole ins Internet lugt. Wer dabei jetzt um die Existenz von Spieleläden und klassischem Hardware-Konsum fürchtet, den können wir allerdings beruhigen: Verhaltens- und Marktforschung haben hinreichend bewiesen, daß die Vernetzung in den nächsten Jahrzehnten eine tragende Rolle spielen wird - aber der elementare Konsum- und Besitz-Gedanke wird so schnell nicht verschwinden. Der Mensch ist ein Jäger und Sammler (und wird es vorerst auch bleiben), der seine Beute anfassen, betatschen und nach Gutdünken in die Mangel nehmen möchte. So liegt der Vernetzung eher der Informations- und Aktualitäts-Gedanke zu Grunde als das Streben nach Besitz: Das eine beeinflußt das andere momentan nur insofern, als daß sich über Internet und Co. neue Werbeplattformen für die Publisher und Kommunikationskanäle für den Konsumenten auftun. Daß das Streben nach Mobilität und örtlicher Unabhängigkeit dabei eine wesentliche Rolle spielt, ist allerdings nicht von der Hand zu weisen: Wir schleppen so ziemlich alles mit uns herum, was nicht niet- und nagelfest ist - vom Zeitplaner über den

Kugelschreiber bis hin zum Mobiltelefon. Warum also nicht auch unsere Konsole? Laser-Harnune: Harnuniert und lasert - was sonst? ... Der sinnlose Sidekick: Gehört seit frühesten Hollywood-Zeiten zum Helden-Equipment - wurde allerdings seit Jar Jar Binks drastisch reduziert. Die Side kicks von heute sind klein, pflegeleicht, aufmerksam - und halten die Schnau-Die letzte Zigarre: Jeder Augenblick kann der letzte sein - besser also, man steckt sich eine an, solange es noch geht! Der Kompass: Veraltet, aber bewährt. Falls die neurale Navigations-Software versagt. Der Taschen-Computer für alle Fälle: Hier sind ID. Personal-Files und Strafregister gespeichert. Läßt sich aber auch als PalmTop einsetzen. Auch für eine Partie Space Invaders gut! . Universal-Munition - beliebig dehn- und schrumpfbar. Mit allen Kalibern kompatibel! Stahlharte Bauchmuskulatur (in der dritten Generation): Titan-Kunstmuskelfaser-Verbindung - hat schon Daddy implantiert Der Handheld für unterwegs: Falls Ihr mal eingesperrt werdet... Strick mit Wurfanker: Falls die Technik versagt Getränkeautomat: Falls der kleine Durst kommt... oder sein großer Bruder!

Helden 3000:

Schnupftabak: Macht die Nase frei. Kann auch als Schießpulver

eingesetzt werden (hält einiges aus, so 'ne Heldennase). •

Sie sind stärker, sie sind schneller, sie sind besser - und für alle Widrigkeiten des digitalen Helden-Daseins gerüstet. Arne Langenbach (unter anderem für Render-Charaktere in Westkas Arcatera verantwortlich) hat seinen Wunschhelden (rechts) zu Papier gebracht und dabei nichts dem Zufall überlassen!





fun fragt, er antwortet: HIDEO KOJIMA

Wie hat für Sie das perfekte Videospiel auszusehen?

Kojima:

Es gibt kein perfektes Videospiel. Wir suchen allerdings ständig danach, und möchten es durch Gameplay, Kontrollen, Spielgenuß, Komplexität und so weiter erreichen. Wie auch immer - es ist unmöglich, alle Spieler zufriedenzustellen. Vielleicht ist das perfekte Videospiel eines, das es den Spielern erlaubt, die Lücken mit ihrer eigenen Vorstellungskraft zu füllen.

Wieder mal stehen wir vor dem Anbruch einer neuen Hardware-Generation - und die technischen Möglichkeiten wachsen. Aber wenn wir uns die Release-Listen durchsehen, dann überkommt uns ein Déià-vu nach dem anderen. Ich vermisse die neuen Ideen...

Kojima:

Ich stimme zu, die Spiele haben sich nicht sonderlich verändert. Ich "erkunde" gerade die Fähigkeiten der PlayStation2. Und während ich das tue, gibt es mir zu denken, daß sich all das Gerede über die neue Maschine fast nur um ihre Möglichkeit dreht, Grafiken in darzustellen. "Hollywood-Qualität" angekündigten Spiele sind Rennspiele, Beat'em-Ups, etc. - Spiele aus konventionellen Genres und ohne innovative Systeme. Das ist nicht umsonst so: Schließlich ist es genau das, was der Konsument von der PS2 erwartet - qualitativ hochwertige Optik. Und die Medien bestärken ihn noch in seinem Wunsch! Wir dagegen interessieren uns für Aspekte, die PlayStation und Dreamcast nicht ausdrücken können. Das sind keine verbesserten Grafiken, sondern eine Erfahrung, die niemand zuvor gemacht hat. Um das zu realisieren, müssen wir die Grafiken allerdings bis zu einem gewissen Grad opfern. Das liegt an der Leistungsfähigkeit der CPU. Was bisher angekündigt wurde, sind Spiele mit dem Schwerpunkt Optik. Ich denke, zum Launch der PlayStation2 werden die Konsumenten für Spiele, wie sie mir vorschweben, noch nicht bereit sein. Meine Vermutung geht dahin, daß echtes Gameplay erst ein Jahr nach Erscheinen der Konsole zum Schlüsselelement wird

fun:

Inwieweit erlaubt Ihnen das neue Hardware-Potential die Entwicklung neuer Gameplay-Elemente?

Koiima:

Inwieweit genau, das kann ich nicht sagen. Ich fange immer dann mit einer Entwicklung an, wenn ich weiß, was ich auf einer Hardware darstellen kann - je nachdem, was ich über ihre Spezifikationen höre. Dann merke ich immer, daß meine Vorstellungen nicht realisierbar sind. Es geht also nicht darum, die Hardware bis zum möglichen Maximum auszureizen. Stattdessen kann die Hardware nicht mit dem mithalten, was wir Menschen uns vorstellen und durch die Technik gerne ausdrücken möchten. Jedesmal wenn ich ein Spiel abschließe, fühle ich außer Befriedigung auch immer eine gewisse Entmutigung. Aber es ist eine Art von Entmutigung, die mich dazu ermutigt, es mit der nächsten Hardware besser zu machen. Mit der NEC PC-Engine konnten menschliche Stimmen wiedergegeben werden. Mit dem 3DO konnten Videosequenzen gezeigt werden. Mit der PlayStation konnten wir Polygone einsetzen. Für die Play-Station2 habe ich mir persönlich eine neue Dimension der Ausdrucksmöglichkeiten erhofft - wie z.B. durch das Element der Zeitgeraden. (...) Aber wenn solche Elemente in ein Spiel eingebunden und jede Sekunde dargestellt werden, dann verschlechtert das die Grafiken. Mit der PlayStation2 muß man sich für eines von beiden entscheiden. Wenn der Hintergrund durch eine vorgerenderte, bildschirmgroße Grafik gezeigt wird, und die ganze Rechenleistung auf die paar Charaktere im Vordergrund konzentriert wird, dann steigt die optische Güte. So ein Spiel kann filmreif aussehen. Aber das kennen wir schon alles... man hat es bereits auf der aktuellen PlayStation getan.

Denken Sie, daß die Evolution des Videospiels weitergeht oder müssen die erfahrenen Spieler unter uns ihr Hobby früher oder später an den Nagel hängen?

Kojima:

Die Evolution der Spiele wird nicht aufhören, denke ich. So lange sich die Menschen weiterentwickeln, wird sich auch das Videospiel - als eine Form des Entertainments - entwickeln und auch weiterhin ein Teil unseres Lebens sein. Sogar in dem konventionellen System, in dem wir Konsolen mit TV-Geräten verbinden und Controller verwenden, sind noch neue Wege und Ansätze für die Entwicklung von Videospielen möglich. Außerdem könnte die Verschmelzung mit anderen Medien neue Spielspaß-Aspekte auftun. Und schlußendlich wird auch die wirkliche "Virtual Reality" mit der direkten Vernetzung unseres Gehirns auftauchen!

Was ist für Sie das Wichtigste, wenn Sie ein neues Spiel entwerfen?

Kojima:

Spiele sind eine Erfahrung. Wie tief man in die Spielwelt eintauchen und wie gut wir den Spieler in unserer Welt "gefangen nehmen" können, das ist der Schlüssel. Und das ist keine Sache der 3D-Grafik, sondern der Art und Weise, wie Du jemanden auf das Spiel Einfluß nehmen läßt und ihm Deine Welt nahe bringst. Dafür sind auch vogelperspektivische 2D-Grafiken okay. Diese Art des Designs kann man auch überall in Disneyland sehen: In Disneyland sind sogar die Toiletten und Mülleimer ein Teil der ganzen Disney-Welt. Die Welten in Spielen sind Welten der Fiktion und Illusion - Welten der Vorstellungskraft. Das Wichtigste ist es, diese Illusion mit viel Mühe und Liebe zum Detail aufrecht zu erhalten.

Der knappe Videospeicher (nur 4 MB ohne Texturkompression gegenüber den 8 MB V-RAM mit Texturkompression beim Dreamcast) der PlayStation2 wird hart kritisiert. Sind 4 MB wirklich zu wenig?

Kojima:

Es stimmt, daß die PlayStation2 nicht viel V-RAM hat, aber das ist nur ein kleines Problem. Im Grunde bin ich niemals mit einer Maschine zufrieden. Wie schon gesagt - was mich bei der PlayStation2 enttäuscht, ist die Tatsache, daß ich zugunsten von Neuerungen Einbußen bei der Grafik hinnehmen muß. Sicher, es ist möglich, ein Spiel mit den Grafiken zu kreieren, die Konsumenten weltweit haben möchten. Aber wenn wir das tun, dann bekommen wir nur bessere Optik und besseren Sound mit konventionellem Gameplay zum Beispiel konventionelle Beat'em-Ups, in denen zwei Spieler auf einem begrenzten Feld gegeneinander antreten. Nicht das Gameplay verändern, und dafür die Grafiken verbessern - oder Eingeständnisse bei der Grafik machen, und neue Arten von Spielen erschaffen? Man muß sich entscheiden: Die PlayStation2 ist keine Maschine, die beides zuläßt. Wir müssen Spiele mit menschlichem Wissen und menschlichen Ideen schaffen, so wie wir es bisher auch getan haben. Deshalb mache ich mir eigentlich keine Sorgen: Es hängt alles davon ab, wie wir die PS2-Hardware einsetzen und was wir daraus machen.

1999-Der Jahresrückblick

rauß' vom Walde komm' ich her..." Daß es gerade ziemlich weihnachtet, ist Euch wahrscheinlich schon selbst aufgefallen. Und nicht nur das neue Millennium steht vor der Tür, auch jede Menge heiße Titel warten darauf, unter den Christbaum gelegt zu werden. Damit Ihr im weihnachtlichen Einkaufsgetümmel nicht die Übersicht verliert, präsentieren wir Euch wie jedes Jahr unseren umfangreichen Kaufberater. Hier findet Ihr ausnahmslos alle 1999 getesteten Spiele – komplett mit Wertung, Prädikat und Kurzkommentar. Viel Spaß beim Nachschlagen und guten Rutsch ins neue Jahrtausend. Eure fun generation-Crew.

			Victoria de la constitución de l	- Ac	tion	manufacture of the second of t
Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in	fun Kommentar
Action Man: Mission Xtreme Army Men 3D (US-Import)	PlayStation PlayStation	Hasbro Int. 3DO	Hasbro 300	8/10 6/10	12/99 06/99	"Leicht bekömmliche Action-Kost für den Vorführabend – aber zu wenig Spiel für's Geld." "Solides Action-Strategical mit sympathischen Helden aber ohne Abwechslung."
Battletanx (US-Import)	Nintendo 64	3D0	3D0	2/10	03/99	"Ein Schlag ins Gesicht aller N64-Freunde."
Duke Nukem: Zero Hour	Nintendo 64	GT Interactive	3D Realms / Eurocom	8/10	08/99	**Abwechslungsreiche Levels, gnadenlose Baller-Duelle und saubere Hi-Res-Grafik – im Multiplayer-Modus macht's gleich doppelt Spaß."
G-Police 2	PlayStation	Sony	Psygnosis	7/10	09/99	"Fans des ersten Teils bekommen ein solides Sequel für ihr Geld."
Gungage	PlayStation	Konami	Konami	6/10	11/99	^{**} Gungage ist ein mittelprächtiger Action-Shooter, der technisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit ist.**
Jet Force Gemini	Nintendo 64	Nintendo	Rare	10/10	11/99	"Rares neuartiger Genre-Mix (Adventure-Shooter) macht nicht nur unglaublich viel Spaß, das Modul ist auch vollgepackt bis oben hin – Langzeit-Motivation garantiert!"
Millennium Soldier - Expendable	Dreamcast	Infogrames	Rage	8/10	09/99	"Unkompliziert, geradlinig und primitiv – klassische Shooter-Action eben."
Millennium Soldier – Expendable	PlayStation	Infogrames	Rage Software	7/10	12/99	"Für PlayStation-Verhältnisse eine rundum gelungene Umsetzung. Action-Fans riskieren einen Blick."
Omega Boost	PlayStation	Sony	Polyphony Digital	6/10	08/99	Nur wer den fehlenden Tiefgang verschmerzen kann, spielt probe."
Rainbow Six	Nintendo 64	Take 2	Red Storm Ent.	8/10	12/99	"Technisch und grafisch einwandfreier Ego-Shooter mit starkem Strategie-Einschlag."
Rainbow Six	PlayStation	Take 2	Red Storm Ent.	6/10	12/99	Im Vergleich zur N64-Version sowohl grafisch als auch spielerisch schwächer."
Rampage 2: Universal Tour	Nintendo 64	Konami	Avalanche	4/10	06/99	"Trotz aufgemotzter Grafik bleibt der Tiefgang auf der Strecke. Nur für Fans!"
Rampage 2: Universal Tour	PlayStation	GT Interactive	Avalanche	4/10	09/997	Rampage 2 hat uns nur für kurze Zeit unterhalten. Nur für Hartgesottene!"
Rat Attack	PlayStation	Mindscape Ent.	Pure Ent.	5/10	11/99	"Rat Attack ist ein Durchschnittstitel mit guten Ansätzen, den höchstens Multiplayer-Puristen oder fanatische Kammerjäger probespielen sollten."
Small Soldiers	PlayStation	Electronic Arts	Dreamworks / EA Studios	6/10	02/99	"Schwache Aufmachung und eine hingeschluderte Steuerung lassen Small Soldiers rasch im Mittelfeld versumpfen."
Xena – Warrior Princess	PlayStation	Electronic Arts	Fox Int.	7/10	12/99	"Unterhaltsam finden wir die altertümliche Action allemal – nur leider viel zu kurz."









Duke Nukem: Zero Hour







Action-Adventure

Titel	System	Anbieter	Entwickler		Test in	fun Kommentar
Akuji the Heartless	PlayStation	Eidos	Crystal Dynamics	9/10	02/99	"Freunde düsterer Atmosphäre und härterer Gangart sollten sich Akuji nicht entgehen lassen."
Blaze & Blade	PlayStation	ТНО	T&E Soft	6/10	01/99	"Unterdurchschnittliche Grafik, nerviger Sound und eine mißlungene Benutzerführung – nein, danke!"
Brave Fencer Musashi (US-Import)	PlayStation	Square EA	Squaresoft	9/10	01/99	"Dank innovativer Spielideen und intelligenter Rätseleinlagen wird man positiv überrascht."
Castlevania	Nintendo 64	Konami	Konami	9/10	05/99	"Fans der Konami-Reihe greifen bedenkenlos zu – der N64-Ausflug des Peitschenschwingers rangiert nur knapp hinter dem faszinierenden Symphony of the Night."
Conker's Pocket Tales	Game Boy Color	Nintendo	Rare	8/10	08/99	"Action-Adventure-Freunde dürfen bedenkenios zugreifen."
Gauntlet Legends	Nintendo 64	Konami	Midway	6/10	12/99	"Fantasylanatiker mit spielfreudigen Freunden sollten Gauntlet Legends aufgrund des guten Multiplayer-Modus antesten."
Hybrid Heaven	Nintendo 64	Konami ©	Konami	8/10	12/99	"Wer es unheimlich mag und ein Faible für Außerirdische hat, schaut sich Hybrid Heaven unbedingt an – Genre-Fans haben's eh schon."
Kagero Deception II	PlayStation	Virgin	Tecmo	6/10	01/99	"Gründliches Anspielen ist Pflicht!"
Kingsley's Adventure	PlayStation	Sony	Psygnosis	6/10	03/99	"Dank niedlicher Gestaltung hat Kingsley's Adventure einen gewissen Charme – jüngere Fuchs-Semester spielen probe."
Legacy of Kain: Soul Reaver	PlayStation	Eidos	Crystal Dynamics	10/10	08/99	"Kein PlayStation-Spiel besitzt soviel Atmosphäre und Klasse – Pflichtkauf!"
Mega Man Legends	PlayStation	Virgin	Capcom	5/10	04/99	"Unter dem Strich bleibt ein mittelmäßiger Genre-Kurzausflug."
Metal Gear Solid	PlayStation	Konami	Konami	10/10	03/99	"Metal Gear Solid ist zweifelsohne eines der beeindruckendsten Videospiele aller Zeiten – genial stimmungsvoll!"
Metal Gear Solid: Special Missions	PlayStation	Konami	Konami	9/10	11/99	"Wer von den Trainingsmissionen in Metal Gear Solid nicht genug bekommen konnte, holt sich das Add-On."
Mission: Impossible	PlayStation	Infogrames	X-Ample	7/10	11/99	"Grafisch konnte uns die PSX-Version überzeugen, aber trotzdem stellt sie gegenüber dem Original keinen Quantensprung dar."
Monkey Hero	PlayStation	Take 2	BLAM!	5/10	05/99	"Nur für Genre-Quereinsteiger interessant – für versierte Adventure-Spieler sind Monkeys Abenteuer ein Affentheater."
Nightmare Creatures	Nintendo 64	Activision	Kalisto	8/10	01/99	"Spannendes Splatter-Adventure; technisch deutlich besser als die PSX-Version."
Quest for Camelot	Game Boy Color	Nintendo	Titus	7/10	05/99	"Wer sich mit solider Abenteuerkost zufrieden gibt und keine spielerischen Überraschungen erwartet, ist gut bedient."
Ronin Blade	PlayStation	Konami	Konami	6/10	12/99	"Ronin Blade fehlt es an Dynamik und Atmosphäre – nur Genre-Fans riskieren einen Blick."
Shadow Man	Nintendo 64	Acclaim	lguana UK	9/10	10/99	"Fesselnde Atmosphäre, dafür aber ein deftiger Schwierigkeitsgrad – trotzdem lohnt sich der Ausflug ins Schattenreich."
Shadow Man	PlayStation	Acclaim	Acclaim	7/10	11/99	"Auf der PlayStation ist Shadow Man pfui – einzig das stimmige Voodoo-Ambiente retten den Titel vor dem totalen Absturz."
Star Wars Episode 1: Die Dunkle Bedrohung	PlayStation	THQ	Lucas Arts	5/10	11/99	"Mickrige Grafik, geringer Handlungsfreiraum und hoher Schwierigkeitsgrad – mehr hat das Episode 1-Universum nicht zu bieten."
Syphon Filter	PlayStation	Sony	Eidetic	8/10	05/99	"Spannende Story, tolle Atmosphäre und technisch einwandfrei."

Tabaluga	Game Boy Color	Infogrames	Neon	6/10	06/99	"Die Steuerung ist unpräzise, die Kollisionsabfrage ungenau und der Schwierigkeitsgrad zu hoch für die angepeilte Zielgruppe."
The Legend of Zelda — Link's Awakening DX	Game Boy Color	Nintendo	Nintendo	10/10	03/99	"Wer Link's Awakening noch nicht als S/W-Version besitzt und auf Action-Adventures steht, sollte unbedingt zugreifen."
The Legend of Zelda – Ocarina of Time Tomb Raider III	Nintendo 64 PlayStation		Nintendo Core Design	10/10 9/10*	01/99	"Ein solches Spielspaßerlebnis habt Ihr bislang auf keiner Konsole präsentiert bekommen." "Nach dem mißglückten zweiten Teil wieder ein kleiner Lichtblick für Lara-Fans."
	-	21				



The Legend of Zelda
- Ocarina of Time

* abgewertet









Titel System Anbieter Entwickler Score Test in fun Kommentar PlayStation Ravensburger Int. Verrat in der verbotenen Stadt Cryo 3/10 12/99 "Veraltetes Render-Adventure mit Edutainment-Touch - spielerisch anspruchslos."

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in	fun Kommentar
Bloody Roar 2	PlayStation	Virgin	Hudson	8/10	04/99	"Wer Bloody Roar nicht besitzt, erhält ein gutes Prügelspiel, das sich mit einigen netten Ideen aus der Masse hervorhebt."
Darkstalkers 3	PlayStation	Virgin	Capcom	6/10	05/99	"Leider fehlt Darkstalkers 3 die Spritzigkeit der 2D-Konkurrenz aus eigenem Haus."
Destrega	PlayStation	Sony	Koei	6/10	12/99	"Leider ist das Spielprinzip zu simpel: Ihr hüpft planlos herum und ballert, was der Daumen hergibt."
Ehrgeiz (US-Import)	PlayStation	Square EA	Dream Factory	8/10	03/99	"Wer die Nase voll hat von konventionellen Prügelspielen, bekommt eine nette Alternative mit leichtem Japan-Flair."
Evil Zone	PlayStation	Konami	Yuke's	6/10	08/99	"Auf Dauer ist das Taktik-Gebolze zu eintönig – und mit zwei belegten Buttons der Aktions- Fundus zu stark eingeschränkt."
Fighting Force 64	Nintendo 64	Crave	Crave / Core Design	4/10	08/99	"Was lange währt, wird endlich gut? NEIN!"
Flying Dragon	Nintendo 64	interplay	Natsume	5/10	09/99	"Sparsame Animationen, zu wenig Special-Moves und träge Steuerung – für ein an- spruchsvolles Beat'em-Up nicht genug."
Guilty Gear (US-Import)	PlayStation	Atlus	Arc System Works	7/10	02/99	"Achtung Genrefans: Guilty Gear hat alles, was Euer Herz begehrt."
Kensei - Sacred Fist	PlayStation	Konami	Konami	8/10	02/99	"Kensei ist ein sehr ansprechendes Stück Software."
King of Fighters R-1 (US-Import)	Neo Geo Pocket	SNK	SNK	8/10	01/99	"Einer der besten Neo Geo Pocket-Titel."
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter	PlayStation	Virgin	Capcom	8/10	05/99	"In Kombination mit den Comic-Heroen bringt das angestaubte Street Fighter-System gleich doppelt so viel Spaß."
Power Quest	Game Boy Color	Infogrames	Infogrames	5/10	03/99	"Trotz netter Ideen bricht schnell gähnende Langeweile aus."
Power Stone	Dreamcast	Eidos	Capcom	9/10	09/99	"Power Stone ist ein Highlight im Dreamcast-Lineup. Für Beat'em-Up-Fans ein Pflichtkauf!"
Rival Schools	PlayStation	Virgin	Capcom	8/10	02/99	"Eine nette Alternative zu kommerziellen Erfolgen wie Tekken 3."
Soul Calibur	Dreamcast	Sega	Namco	10/10	10/99	"Konkurrenzlose Technik, makelfreie Spielbarkeit und coole Charaktere – ein Meilenstein der Videospielgeschichte."
Soul Fighter	Dreamcast	piggyback inte	ractive Toka	8/10	12/99	"Soul Fighter ist ein schwerer, aber höchst kurzweiliger Genre-Vertreter."
Street Fighter Collection 2 (US-Import)	PlayStation	Capcom	Capcom	8/10	02/99	"Wer über die technischen Macken hinwegsehen kann, darf sich auf eine Reise durch die gute alte 16-Bit-Zeit freuen."
Street Fighter Zero 3	PlayStation	Virgin	Capcom	9/10	04/99	"Wer sich noch von Children of the Atom verschaukelt fühlte, darf sich hier wieder mit guter Hoffnung einen Capcom-Titel holen."
T'ai Fu	PlayStation	Activision	Dreamworks Int.	8/10	04/99	"Ein liebevoller Action-Comic mit hohem Spaßfaktor – aber leider viel zu kurz."
Virtua Fighter 3th	Dreamcast	Sega	AM2 / Genki	9/10	02+09/99	"Kein anderes Prügelspiel ist so komplex und schwer zu erlemen – aber es belohnt Eure Mühen."
Wu Tang: Shaolin Style	PlayStation	Activision	Paradox Dev.	7/10	12/99	"Für einen Ficht zwischendurch ist Wu Tang aut geeignet - vor allem zu viert macht's Laune."



Soul Calibur











Denkspiel

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Fest iz	fun Kommentar
Bust-A-Move 3DX	PlayStation	Acclaim	Taito	9/10	02/99	"Eine sinnvolle Ergänzung zur letzten Auflage."
Bust-A-Move 4	PlayStation	Acclaim	Taito	8/10	01/99	"Nur Solo-Spieler und notorische Fans der Knuddel-Drachen sollten einen Blick riskieren."
Devil Dice	PlayStation	Sony	Shift	9/10	02/99	"Ein weiteres Knobel-Highlight, das allerdings nicht ganz in der gleichen Lige wie Tetris oder Bust-A-Move spielt."
Kurushi Final	PlayStation	Sony	Sugar & Rockets	7/10	10/99	"Habt Ihr ein Faible für Puzzle-Spiele und schon immer gern mit Klötzchen gespielt, seht Euch das Teil man an – intelligent ist es allemal."
Logical	Game Boy Color	THO	Conspiracy Ent.	7/10	06/99	"Logical eignet sich ideal für ein kurzweiliges Spielchen zwischendurch."
Pop'n'Pop	PlayStation	Virgin	Taito	8/10	10/99	"Das Puzzlen macht ordentlich Spaß – Tetris-Fans und Bust-A-Move-Kenner werden
						aufregende Stunden mit dem Titel verbringen."
Shanghai Pocket	Game Boy Color	Infogrames	k. A.	9/10	02/99	"Eine klare Empfehlung für Denkspiel-Fans."
Shanghai True Valor	PlayStation	Activision	Sunsoft	9/10	04/99	"Shanghai True Valor gehört zum Herausfordernsten, was das PlayStation-Sortiment dem Knobel-Kultisten zu bieten hat."
Swing	PlayStation	Software 2000	Software 2000	8/10	04/99	"Für Genre-Fans bietet Swing eine wirklich gute Mischung aus Innovation und Altbekanntem."
Tetris 4D (Jp-Import)	Dreamcast	Bullet-Proof	Bullet-Proof	8/10	03/99	"Ein Titel, der zwar an Geniafität nichts verloren hat, den aber doch niemand so richtig braucht."
Tetris 64	Nintendo M	Nintendo	Elorg	8/10	01/99	"Ein Klassiker, der in keiner Sammlung fehlen sollte – sofern ihr nicht bereits Tetris DX besitzt."
Tetris DX	Game Boy Color	Nintendo	Nintendo	10/10	01/99	"Die beste Tetris-Version von allen – perfekte Steuerung, volle Suchtgefahr! Aber leider ohne die Original-Melodien."
The New Tetris	Nintendo 64	Nintendo N	intendo/Blue Planet	7/10	12/99	"The New Tetris? Wir bleiben nach wie vor bei The Old Tetris – und zwar auf dem Game Boy Color."

The Next Tetris Tsunagetebonn (Jp-Import) PlayStation Hasbro Int. Blue Planet Software 3/10
Neo Geo Pocket SNK SNK 8/10

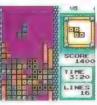
11/99 01/99

"The Next Tetris ist eine Beleidigung für alle Tetris-Fans."

"Macht eine Menge Spaß – auch wenn die Qualitäten eines Tetris nicht erreicht werden."



Tetris DX



Bust-A-Move 3DX





Ego-Shooter

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in	fun Kommentar
South Park	Nintendo M	Acclaim	Iguana	6/10	03/99	"South Park ist ein netter Ego-Shooter, der einzig von Iguanas Turok 2-Image und der tollen
						Lizenz lebt."
South Park	PlayStation	Acclaim	Iguana	4/10	11/99	"Selbst Hardcore-Fans der Serie sollten die Finger von dieser Peinlichkeit lassen."
Turok: Legenden des Verlorenen Landes	Nintendo 64	Acclaim	Acclaim	6/10,9/10	12/99	"Der Mehrspieler-Modus ist sein Geld wert – die Solo-Variante leider nicht."

Mehrspieler-Modus Solo-Modus

Kaufempfehlung

Turok: Legenden des Verlorenen Landes



Fun-Racer

				T 0071	11dec	
Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in	fun Kommentar
Bomberman Fantasy Race	PlayStation	Virgin	Hudson	6/10	09/99	"Für kurze Spielsessions zwischendurch eignet sich Bomberman Fantasy Race ganz gut. Tiefgang und Langzeitmotivation werden jedoch vermißt."
Chocobo Racing	PlayStation	Sony	Squaresoft	7/10	06/99	"Chocobo-Verrückte und Nippon-Fans greifen zu – alle anderen machen einen Bogen um die süße Raserei."
Crash Team Racing	PlayStation	Sony	Naughty Dog	10/10	11/99	"Ob alleine oder in Multiplayer-Sessions – Crash Team Racing rockt!!!"
Hot Wheels	PlayStation / Nintendo 64	Electronic Arts	Electronic Arts	6/10	11/99	"Wer auf Physik und exakte Simulation pfeift, wirft einen Blick auf die digitalen Mattel-Flitzer."
Micro Machines Turbo 64	Nintendo 64	Konami	Codemasters	9/10	03/99	"Spielt Ihr mit bis zu sieben Freunden im Multiplayer-Modus, bekommt sogar Bomberman Party-Konkurrenz. Unheimlich spaßig!"
Pen Pen Trilcelon (Jp-Import)	Dreamcast	Sega	General Ent.	7/10	02/99	"Jüngere Semester dürfen mit einem Kauf liebäugeln."
Re-Volt	Nintendo 64	Acclaim	Iguana	6/10	11/99	"Optisch deutlich besser als das PSX-Pendant, aber dennoch nicht das, was wir von Iguana erwartet haben."
Re-Volt	PlayStation	Acclaim	Iguana	4/10	11/99	"Kurze Sichtweite, lausige Polygonmodelle und langsame Grafik verhindern jeglichen Spielspaß."
Running Wild	PlayStation	Sony	989 Studios	5/10	03/99	"Jüngere Spieler, die schon immer mit knuddeligen Tieren herumrennen wollten, dürfen antesten."
Speed Freaks	PlayStation	Sony	Funcom	8/10	09/99	"Zwar ist Sonys Pisten-Hatz technisch tadellos, doch die Steuerung wurde sträflich vernachlässigt."

Top 3

Crash Team Racing



Micro Machines Turbo 64 Speed Freaks

Fun-Spor

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in f	un Kommentar
Mario Golf	Game Boy Color	Nintendo	Camelot	7/10		"Wer sich für Golf begeistern kann, erhält mit Mario Golf eine unterhaltsame Simulation des Rasensports."
Mario Golf	Nintendo 64	Nintendo	Camelot Software	8/10		"Sowohl alteingesessene Hobby-Golfer als auch Rasen-Greenhorns werden mit Mario Golf ihre Freude haben."
Milo's Astro Lanes	Nintendo M	Crave	Crave Ent.	3/10	09/99	"Dieses futuristische Bowling-Spiel hätte nicht mal das Zeug zu einem Bonus-Game."
Ready 2 Rumble Boxing	Dreamcast	Konami	Midway	10/10		"Ready 2 Rumble Boxing ist DIE Automatenumsetzung, die selbst ausgemachte Sportspiel- Hasser begeistern könnte."
WCW Nitro	Nintendo 🖼	THO	Inland Prod.	4/10	04/99	"Empfehlen läßt sich dieses Werk wirklich niemandem."
WCW/nWo Thunder	PlayStation	THO	Inland Prod.	4/10	04/99	"WCW/nWo Thunder ist eine herbe Enttäuschung."
WWF Attitude	Nintendo 64	Acclaim	Acclaim Sports	9/10	A10.00	"Für Wrestling-Fans eine Offenbarung, aber auch unvorbelastete N64-Besitzer mit Faible für Beat'em-Ups kommen auf ihre Kosten."
WWF Attitude	PlayStation	Acclaim	Acclaim	8/10	09/99	"Gegenüber dem Vorgänger wurde alles verbessert-allerdings ist etwas Einspielzeit notwendig."



Ready 2 Rumble Boxing



WWF Attitude





Future-Racer

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in	fun Kommentar	
Killer Loop	PlayStation	Crave	Team FEB	9/10	10/99	"Die Steuerung ist erstklassig, eingängig und präzise - Rennspieler, greift unbedingt zu!"	
Star Wars Episode 1 Racer	Nintendo 64	Nintendo	Lucas Arts Ent.	9/10	07/99	"Hardcore-Rennspieler und Konsolen-Jedis greifen bedenkenlos zu."	
Trick Style	Dreamcast	Acclaim	Criterion Studios	8/10	11/99	"Habt Ihr erst die gewöhnungsbedürftige Steuerung verinnerlicht, macht Trick Style ordentlich Spa	B.
wip3out	PlayStation	Sony	Designer's Rep.	8/10	10/99	"Harscher Schwierigkeitsgrad, aber Steuerung und Soundtrack sind gewohnt genial -	
						Fans der Vorgänger werden zufrieden sein."	
wipEout 64	Nintendo M	Konami	Psygnosis	8/10	01/99	"Wer keine PlayStation besitzt, darf gerne zugreifen."	









eschicklichkeit

			GGA	CILLO	AIIL	AIRCIC
Tite1 Die Biene Maja & ihre Freunde	System Game Boy Color	Anbieter Acclaim	Entwickler Crawfish	Score 8/10	Test ix	in fun Kommentar "Biene Maja hebt sich von der Masse an verkorksten Lizenzen wohltwend ab."
Glover	Nintendo 64		Hasbro	7/10	01/99	"Innovativer, aber technisch entläuschender Knobel-Titel, den man vor dem Kauf tunlichst probespielen sollte."
Hugo 2	PlayStation	ITE Media	ITE Media	1/10	06/99	"Würg! Wer ein "gutes" schlechtes Spiel sucht, bleibt lieber bei Captain Commandol"
Lemmings & Oh no! More Lemmings!	PlayStation	Sony	D&D	9/10	01/99	"Trotz angestaubter Präsentation kann man Lemmings jedem ans Herz legen."
Live Wire!	PlayStation	тно	The Code Monkeys	6/10	04/99	"Wer nach einem innovativen Puzzle-Spiel sucht und Tetris und Bust-A-Move bereits besitzt darf einen Blick riskieren."
Pokemon Snap (US-Import)	Nintendo 64	Nintendo	Hal Laboratories	10/10	11/99	"Wirkt das Pokemon-Foto-Shooting anfangs noch wie eine überflüssige Begleiterscheinung der PokeMania, entpuppt es sich schon bald als Gameplay-Droge in Nintendo-Tradition."
Pong	PlayStation	Hasbro	Supersonic	8/10	11/99	"Wer sich bereits für die Ur-Version erwärmen konnte, wird auch die PlayStation-Neuauflage lieben."
Poy Poy 2	PlayStation	Konami	Konami	7/10	05/99	"Wer Bomberman mag, darf einen näheren Blick riskieren."
Worms Armageddon	PlayStation	Hasbro Int.	Team 17	9/10	12/99	"Wer mindestens einen Freund zur Seite hat, sollte zugreifen. Ein vergleichbarer Multiplayer- Spaß stellt sich sonst nur bei ganz wenigen Spielen ein."











Horror-Adventure

The state of the s									
Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in	fun Kommentar			
Blue Stinger	Dreamcast	Activision	Climax Graphics	7/10	10/99	"Die Steuerung ist zu hakelig und ungenau, die Story zu fad und Atmosphäre besitzt der Titel überhaupt nicht. Schade!"			
Dino Crisis	PlayStation	Virgin	Capcom	8/10	11/99	"Verzichtet man auf den Vergleich mit der grandiosen Resident Evil-Reihe, erhaltet Ihr immer noch ein überaus spannendes Horror-Adventure mit reichlich Gore-Einlagen."			
Silent Hill	PlayStation	Konami	Konami	10/10	08/99	"Silent Hill ist furchteinflößend wie kein anderes Videospiel. Unsere Empfehlung: Zuschlagen oder sterben!"			

Kautemptehlung



- Anna	1	1	8 . 7	
		864.8	6.03	-11

					THE RE	ome .
Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in	fun Kommentar
A Bug's Life	Game Boy Color	Activision	Disney Int.	4/10	09/99	"Seid Ihr dem Krabbefalter schon entwachsen, ist Disneys Handheld-Hopserei definitiv nicht für Euch geeignet."
A Bug's Life	PlayStation	Sony	Traveller's Tales	7/10	02/99	"Interessierte sollten unbedingt probespielen, um eine Enttäuschung zu vermeiden."
ANTZ	Game Boy Color	Infogrames	Deamworks / CLCE	4/10	12/99	"Gelegentlich einer Blattlaus auf die Birne hüpfen und ein paar Wassertropfen ausweichen – mehr spielt sich im interaktiven Ameisenhügel nicht ab."
Ape Escape	PlayStation	Sony	Sony	9/10	08/99	"Für PSX-Primaten mit Hang zu knallbunten Hüpfereien ist Ape Escape wie geschaffen."
Asterix & Obelix	Game Boy Color	Infogrames	Infogrames	6/10	08/99	"Für die Hops-Ausflüge der beiden Gallier können wir uns heute kaum noch erwärmen."
Attack of the Saucerman!	PlayStation	Sony	Fube Industries	2/10	08/99	"Wer diesen Software-Schrott kauft, hat wirklich eine unheimliche Begegnung der dritten Art."
Bugs Bunny auf Zeitreise	PlayStation	Infogrames	Behaviour Int.	8/10	07/99	"Wer ein Faible für den quirligen Bugs besitzt, darf bedenkenlos zugreifen – Hüpfspiel- Fanatiker riskieren ebenfalls einen Blick."
Bugs Bunny: Crazy Castle 3	Game Boy Color	Nintendo	Kemco	8/10	05/99	"Der simple Charme weiß zu begeistern – zahlreiche Gimmicks und liebevoll gestaltete Levels tun ihr übriges."
Bugs Bunny: Operation Karotten	Game Boy Color	Infogrames	Infogrames	7/10	03/99	"Wir sprechen eine Empfehlung für Eltern aus, die noch ein Geburtstagsgeschenk für ihren Nachwuchs suchen."
Chameleon Twist 2	Nintendo 64	Sunsoft	Japan System Supply	7/10	03/99	"Dank niedrigem Schwierigkeitsgrad und hohem Knuddelfaktor vor allem für jüngere Semester geeignet."
Classic Bubble Bobble	Game Boy Color	Gaga Interact	ive Taito	8/10	12/99	"Bubble Bobble macht immer noch einen Heidenspaß und kann dank Paßwort-Unterstützung lange begeistern."
Croc 2	PlayStation	Electronic Art	s Argonaut Games	7/10	09/99	"Trotz des überhöhten Schwierigkeitsgrades immer noch ein solides Jump'n'Run."
Die Schlümpfe im Alptraumland	Game Boy Color	Infogrames	Infogrames	7/10	04/99	"Mit hochkarätigen Titeln wie Wario Land können die blauen Kerlchen nicht konkurrieren."
Donkey Kong 64	Nintendo 64	Nintendo	Rare	10/10	12/99	"Donkey Kong 64 ist schlichtweg genial! HOLT EUCH DAS SPIEL!!"
Duke Nukem	Game Boy Color	GT Interactive	3D Realms	5/10	12/99	"Duke Nukem ist nicht mehr als ein simples Jump'n'Run ~ Innovationen sucht Ihr vergeblich."
Gex 3: Deep Cover Gecko	Nintendo 64	Crave	Crystal Dynamics	8/10	11/99	"Genre-Fans und Reptilien-Liebhaber werden sich flugs mit dem schuppigen Großmaul anfreunden."

SPECIAL

Men in Black	PlayStation Game Boy Color Game Boy Color Game Boy Color	Eidos Infogrames Crave	Crystal Dynamics Infogrames Crave	8/10 6/10	05/99 07/99	"Die abwechslungsreiche Grafik und Unmengen an versteckten Gags machen Laune." "Leider schaffte es Infogrames nicht, die populäre Comic-Lizenz für ein abwechslungsreiches
Men in Black	Game Boy Color				07/99	"Leider schaffte es Infogrames nicht, die populäre Comic-Lizenz für ein abwechslungsreiche:
		Crave	Crave			Jump'n'Run zu nutzen."
Montezuma's Return!	Cama Ray Calor		Glavo	3/10	05/99	"Selbst Fans wenden sich entsetzt ab – holt Euch für die Kohle lieber einen Bart Simpson- Kaugummispender."
	dame buy Color	Take 2	Take 2	7/10	04/99	"Wer vor dem harschen Schwierigkeitsgrad nicht zurückschreckt, erhält einen unterhaltsamer Klassiker."
Pac Man World	PlayStation	Sony	Namco	7/10	12/99	"Wer vom Retro-Wahn nichts hält, sollte erst einmal probespielen – echte Fans stellen sich den Titel allein wegen der Classic-Versionen ins Regal."
Papyrus (Game Boy Color	Ubi Soft	Depuis / Planet Int.	7/10	12/99	"Papyrus bringt kurzweilige Unterhaltung – das Spielsystem ist längst nicht so verstaubt wie die alten Pyramiden in Papyrus."
Pitfall – Beyond the Jungle (Game Boy Color	Activision	Crave	5/10	05/99	"Handheld-Neuaufguß des Klassikers – Fans riskieren ein Probespiel."
Rayman 2: The Great Escape	Nintendo 64	Ubi Soft	Ubi Soft	9/10	11/99	"Kein N64-Besitzer sollte sich dieses Jump'n'Run-Erlebnis entgehen lassen!"
Reservoir Rat (Game Boy Color	Take 2	Take 2	5/10	04/99	"Interessanter Titel, ausgelutschte Story, langweiliges Spiel."
Rocket: Robot on Wheels	Nintendo 64	Ubi Soft	Sucker Punch	8/10	12/99	"Interessantes und innovatives Spieldesign - Jump'n'Run-Freunde werden es mögen."
Rugrats – Der Film (Game Boy Color	THQ	Viacom	5/10	07/99	"Nur Fans des Cartoons und hartgesottene Genre-Freaks werden sich für die durchschnittliche Hosenscheißer-Hopserei erwärmen können."
Sonic Adventure	Dreamcast	Sega	Sega	9/10	03/+10/99	"Selbst Sonic-Hasser können sich den mitreißenden Jump'n'Aun-Rasereien nicht entziehen."
Spyro 2: Gateway to Glimmer	PlayStation	Sony	Universal / Insomniac	9/10	11/99	"Insomniacs Frechdachs ist wieder die Nr. 1 im PlayStation-Jump'n'Run-Reich."
Super Mario Bros. DX	Game Boy Color	Nintendo	Nintendo	9/10	07/99	"Nostalgiker und Mario-Fans schlagen zu – günstiger als auf dem Game Boy werdet ihr die Klassiker-Compilation nirgends kriegen."
Sylvester & Tweety 6	Game Boy Color	Infogrames	infogrames	6/10	02/99	"Solides Spielgefühl – für erwachsene Game Boy-Besitzer aber eher ungeeignet."
Tarzan	Same Boy Color	Activision	Disney Int.	8/10	12/99	"Habt Ihr Lust auf ein kurzweiliges und optisch ansprechendes Hüpfspiel, solltet Ihr Tarzan nicht verpassen."
Tarzan	PlayStation	Sony	Eurocom / Disney Int.	8/10	09/99	"Wenn Ihr die Pandemonium-Spiele mochtet, seid Ihr im Urwald gut aufgehoben."
Tonic Trouble	Nintendo 64	Ubi Soft	Ubi Soft	6/10	11/99	"Das Spieldesign von Tonic Trouble ist althergebracht – dazu gibt's eine schwammige Steuerung und verwaschene Optik."
Wario Land 2	Same Boy Color	Nintendo	Nintendo	9/10	05/99	"Die vielseitigen Features machen Spaß – eine Menge Spiel für's Geld!"











Titel Advan Racing (Jp-Import)	System PlayStation	Anbieter	Entwickler Atlus	Score 7/10	Test in	fun Kommentar "Wer Gran Turismo abgöttisch liebt, wird Advan Racing bestimmt gerne haben."
Beetle Adventure Racing	Nintendo 64	Electronic Arts	Paradigm Ent.	8/10	05/99	"Simple Steuerung und abwechslungsreiche Strecken – so muß ein Rennspiel aussehen."
Buggy Heat	Dreamcast	Sega	CRi	6/10	11/99	"Unspektakuläre Grafik, unpräzise Steuerung und unrealistisches Fahrverhalten – so haben wir uns die nächste Rennspiel-Generation nicht vorgestellt."
C3 Racing	PlayStation	Infogrames	Eutechnyx	7/10	01/99	"Wer schon lange nach einem soliden Rennspiel für zwischendurch gesucht hat, ist mit C3 gut beraten,"
Castrol Honda Superbike Racing	PlayStation	THQ	Interactive Ent.	6/10	09/99	"Wer auf der Suche nach einer Motorrad-Spritztour für zwischendurch ist, fährt probe."
Championship Motocross	PlayStation	THQ	Funcom	8/10	12/99	"Motocross Championship konnte uns auf Anhieb begeistern, vor allem das Handling der
feat. Ricky Carmichael			- 4	4,10	_	Motorräder ist eine Klasse für sich."
Crazy Bikers	Game Boy Color	Konami	Konami	9/10	12/99	"Wer ein motivierendes Geschicklichkeits-Rennspiel sucht, das lange unterhalten kann, greift zu!"
F1 World Grand Prix	Game Boy Color	Nintendo	Video Systems	7/10	08/99	"Formel 1-Fans und Rennsport-Anhänger sind gut bedient."
F1-World Grand Prix 2	Nintendo 64	Nintendo	Paradigm Ent.	9/10	06/99	"Paradigm hat seine Hausaufgaben gemacht! Dank verbesserter Steuerung eine klare Kaufempfehlung,"
Formel 1 '99	PlayStation	Sony P	sygnosis / Studio 33	9/10	11/99	"In Formel 1 '99 wurden fast alle Fehler ausgemerzt, die noch vor einem Jahr beim Vorgänger kritisiert wurden."
Hydro Thunder	Dreamcast	Konami	Midway	7/10	12/99	"Sehr gute Automaten-Umsetzung - Arcade-Unkundige sollten erst einmal probespielen."
Monaco World Gr. Prix 2 - Racing Sim.	Dreamcast	Ubi Soft	Ubi Soft	9/10 🌠	11/99	"Realismus-Fans und Formel 1-Fanatiker gehen mit Monaco World Grand Prix 2 auf Rekordjagd."
Nascar 2000	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	8/10	12/99	"Für Simulations-Freaks ist Nascar 2000 eine Johnende Investition – wer nur ein paar Runden drehen will, nimmt Abstand."
Nascar 99	Nintendo 64	Electronic Arts	EA Sports	7/10	01/99	"Für einsame Verfolgungsjagden ist die Rundkurs-Raserei gut geeignet."
Nascar 99	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	6/10	01/99	"Gegenüber dem besser kontrollierbaren Vorgänger ein Rückschritt."
Need for Speed-Brennender Asphalt	PlayStation	Electronic Arts	Electronic Arts	9/10	06/99	"Fans der Vorgänger und schneller Sportwagen greifen zu!"
Psybadek	PlayStation	Sony	Psygnosis	5/10	01/99	"Investiert Euer Geld lieber in einen Bart Simpson-Kaugummispender."
Racing Simulation 2	Nintendo 64	Ubi Soft	Ubi Soft	8/10	10/99	"Eine solide Formel 1-Simulation für Nintendos 64-Bitter – Rennspiel-Fans greifen aber lieber zu F1 World Grand Prix 2."
Racing Simulation 2	PlayStation	Ubi Soft	Ubi Soft	8/10	05/99	"Für Formel 1-Fans ein Pflichtkauf – ab ins PlayStation-Monocoque."
Rally Cross 2	PlayStation	Sony	989 Studios	6/10	03/99	"Schwammige Steuerung, ein extrem gewöhnungsbedürftiges Fahrzeugverhalten und unrealistische Grafik – Rallye-Fans testen an."
Ridge Racer Type 4	PlayStation	Sony	Namco	10/10	04/99	"Ridger Racer Type 4 ist die perfekte Fortsetzung einer ohnehin genialen Rennspielserie."
Road Rash 64 (US-Import)	Nintendo 64	THQ	Pacific Coast	7/10	12/99	"Zu einem echten Hit hat es nicht gereicht, aber wer seine ästhetischen Ansprüche etwas zurückschraubt, wird trotzdem sehr zufrieden sein."
Rollcage	PlayStation	Sony	Attention To Detail	8/10	03/99	"Wer sich an teilweise recht hektischen und unübersichtlichen Stunt-Einlagen nicht stört, erhält einen überaus unterhaltsamen Racing-Titel."
S.C.A.R.S.	Nintendo 64	Ubi Soft	Vivid Images	7/10	02/99	"Wer kurzweilige Abwechslung sucht, sollte S.C.A.R.S. einmal probespielen."
Sega Rally 2	Dreamcast	Sega	EMA	8/10*	09/99	"Rallye-Freaks haben's bereits, alle anderen warten auf bessere Rennspiele – und Finger weg von der PAL-Version."
Sted Storm	PlayStation	Electronic Arts	Electronic Arts	8/10**	10/99	"Saubere Technik, spaßige Mehrspieler-Duelle und eine klasse Präsentation – Kauftip!"
Snow Speeder (Jp-Import)	Nintendo 64	Imagineer	Imagineer	6/10	03/99	"Kein Vergleich zu 1080° Snowboarding; nur Ski- und Snowboard-Fetischisten riskieren einen Blick."
Speed Devils	Dreamcast	Ubi Soft	Ubi Soft	8/10	11/99	"Unser Tip: Action-orientierte Rennspieler werden zum Speed Devil!"
Sports Car GT	PlayStation	Electronic Arts	Point of View	6/10	05/99	"Unspektakuläre Grafik und der völlig fehlende Realismus sorgen für dicken Punktabzug."
Suzuki Alstare Extreme Racing	Game Boy Color	Ubi Soft	Ubi Soft	7/10	12/99	"Langweilige Optik, aber Rennspiel-Fans schauen sich's trotzdem mal an."
Tokyo Highway Challenge	Dreamcast	Crave	Genki	6/10	11/99	"Tokyo Highway Challenge bietet für ein Rennspiel zu wenig Abwechslung – obendrein ist Realismus ein Fremdwort."
Top Gear Overdrive	Nintendo 64	Kemco	Snowblind Studios	8/10	02/99	"Mit Top Gear Overdrive legt Kemco das beste Autorennspiel für das Nintendo 64 vor."
V-Rally 2 Championship Edition	PlayStation	Infogrames	Eden Studios	9/10	08/99	"Rennspiel-Fans klemmen sich sofort hinter's Lenkrad!"
V-Rally Championship Edition	Game Boy Color	Infogrames	Infogrames	8/10	06/99	"Gute Handheld-Konvertierung der Rallye-Raserei – optisch ansprechend."



World Driver Championship

Ridge Racer Type 4

* abgewertet
** aufgewertet









Rollenspiel

					Jan Par	
Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in	fun Kommentar
Final Fantasy Anthology (US-Import)	PlayStation	Square EA	Squaresoft	10/10	12/99	"Holt Euch die geniale Compilation am besten sofort – zwei bessere Rollenspiele werdet Ihr nicht im Bundle finden."
Final Fantasy VIII	PlayStation	Sony	Squaresoft	10/10	11/99	"Fesselnde Story, clevere Charaktere, abwechslungsreiche Schauplätze, herausragende Technik und bombastische FMVs – uns gefällt's besser als Teil VII."
Guardian's Crusade	PlayStation	Activision	Tamsoft	7/10	04/99	"Eine Kaufempfehlung kann nur für Genre-Neulinge mit Hang zum Tamagotchi-Wahn ausgesprochen werden."
dade Coccon	PlayStation	Crave	Crave / Genki	8/10	11/99	"Lauwarmer Fantasy-Cocktail mit Vorführ-Optik und toller Sprachausgabe."
Lunar Silver Star Story Complete (US-Import)	PlayStation	Working Designs	Game Arts	9/10**	08/99	"Der Klassiker hat nichts von seinem Charme verloren – interessante Charaktere und eine mitreißende Story halten Euch bei der Stange."
Monster Seed	PlayStation	Sunsoft	NK System	8/10	04/99	"Monsterzuchtsimulation für Rollenspieler mit Tamagotchi-Faible; leider in verhaltener Präsentation
Pokémon – Rote & Blaue Edition	Game Boy Color	Mintendo	Game Freak	10/10	11/99	Pokémon ist ein zeitloser Meilenstein – wer's an sich vorbeigehen läßt, ist selbst schuld!"
Shadow Madness (US-Import)	PlayStation	Crave	Crave	9/10	08/99	"Rollenspieler, die eine deftige Prise Sarkasmus vertragen, greifen bei diesem Düster RPG zu
Star Ocean - The Second Story	PlayStation	Sony	Enix	8/10	08/99	"Sowohl 16-Bit-Fans als auch Neueinsteiger dürfen sich über solide Rollenspielkost freuen – mehr nicht!"
Suikoden II (US-Import)	PlayStation	Konami	Konami		12/99	"Suikoden II ist kein Final Fantasy, aber trotzdem ein hervorragendes RPG. Fans des ersten Teils werden begeistert sein."
Thousand Arms (US-Import)	PlayStation	Atlus	Red Ent.	7/10	12/99	"Wenn Euch Lunar, Tales of Destiny oder Magic Knight Rayearth gefallen hat, dann sollte Thousand Arms ganz oben auf Eurer Einkaufsliste stehen."
Xenogears (US-Import)	PlayStation	Square EA	Squaresoft	10/10**	01/99	"Die faszinierende Storyline, überraschende Wendungen und eine stimmungsvolle Musikuntermalung sorgen für Langzeitmotivation."



Final Fantasy VIII



Shoot'em-Up

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in	fun Kommentar
Asteroids	PlayStation	Activision	Activision	4/10	01/99	"Spärliche Hintergrundgrafiken, das altbackene Spielprinzip und das Original-Asteroids als Zugabe sind selbst für Nostalgiker etwas wenig."
Centipede	PłayStation	HasbroInteractive	Leaping Lizard	5/10	11/99	"Nur hartgesottene Nostalgiker wagen sich an den mittelmäßigen Titel heran."
Dropzone	Game Boy Color	Acclaim	Awesome Dev.	4/10	07/99	"Nur unverbesserliche Nostalgiker und Hardcore-Astronauten sollten sich angesprochen fühlen."
Eliminator	PlayStation	Sony N	lagenta Software	5/10	02/99	"Eliminator darf getrost im Regal stehengelassen werden."
Incoming	Dreamcast	Sega	Rage Software	7/10	03/99	"Wer 3D-Sci-Fi-Shooter mag und Futter für den Dreamcast sucht, kann durchaus zugreifen."
Invasion	PlayStation	THQ	Microids	3/10	02/99	"Mit Invasion erwirbt der Ballerfreund ein Spiel, das er möglichst am gleichen Tag wieder umtauschen sollte."
Knife Edge	Nintendo 64	Mitsui	Kemco	3/10	01/99	"Wir verneigen uns vor diesem Plastikmüll."
Retroforce	PlayStation	Sony	Psygnosis	6/10	03/99	"Es macht auf lange Sicht einfach keinen Spaß, Retroforce in seine PlayStation einzulegen."
R-Type Delta	PlayStation	Sony	Irem	9/10	02/99	"Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades wird R-Type Delta allen Shoot'em-Up-Fans Freudentränen in die Augen treiben."
R-Type DX	Game Boy Color	Nintendo	Bits Studios	8/10	08/99	"Nostalgiker und Freunde solider Shoot'em-Up-Action sollten zugreifen – die Spiele- Compilation ist attraktiv wie nie zuvor."
Space Invaders	PlayStation	Activision	Z-Axis	7/10	12/99	"Fans der Originalversion werden ihren Spaß haben – alle anderen ziehen einen Punkt ab."
Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo 64	Nintendo	Factor 5	9/10	02/99	"Für Star Wars-Fans dürfte es kaum etwas Schöneres geben, als interaktiv in die Galaxie einzugreifen."







Sport Titel System **Anbieter** Entwickler Test in fun Kommentar All Star Tennis '99 "All Star Tennis '99 kann in Sachen Spielspaß sogar zum S/W-Klassiker Tennis aufschließen." **Game Boy Color** Hhi Soft Smart Dog 9/10 12/99 04/99 **Smart Dog** All Star Tennis 99 Nintendo 64 **Ubi Soft** 6/10 "Profi-Schlägerschwinger werden hier keine große Herausforderung finden." Anna Koumikova's SmashCourtTennis PlayStation Sony 7/10 06/99 "Für tennishungrige PlayStation-Besitzer ist der Titel empfehlenswert." Namco **Box Champions** PlayStation Electronic Arts **EA Sports** 01/99 "Geschmeidige Animation und ausgereifte Kontrollierbarkeit machen Box Champions zum derzeitigen Titelträger." PlayStation THO "Vor allem in einer großen Runde macht der Titel eine Menge Spaß." Branswick Bowling Konami 6/10 02/99 Centre Court Tennis 02/99 "Centre Court Tennis stellt eine nette Bereicherung der Sport-Bibliothek dar – mehr nicht." Nintendo M Mitsui Hudson 7/10 PlayStation "PGA European Tour Golf braucht kein Mensch!" **PGA European Tour Golf** Infogrames Maxfli 3/10 12/99 Pocket Tennis (Jp-Import) Neo Geo Pocket SNK SNK 01/99 "Lediglich Hardcore-Fans des Filzball-Sports greifen zu." **Pool Hustler** PlayStation Infogrames ASK/Orinth 7/10 04/99 "Dank Mehrspieler-Modus und zahlreichen Spielmodi eine Empfehlung." Pro 18: World Tour Golf "Pro 18 schlägt Tiger Woods meilenweit aus dem Feld und gibt Golfpuristen endlich das PlayStation Sony IG 9/10 03/99 ersehnte Simulationsfutter." Tiger Woods 99 PlayStation **Electronic Arts EA Sports** 8/10 02/99 "Grundsolides Spiel mit interessanten Mehrspieler-Optionen." **Victory Boxing 2** PlayStation Virgin JVC Sports 6/10 01/99 "Nur für absolute Box-Enthusiasten geeignet, die den ersten Teil verpaßt haben." Virtual Pool 64 Nintendo El Crave Ent. Celeris 8/10 03/99 "Billard-Fans erhalten eine solide Simulation des beliebten Sports."







SPECIAL

Strategie

			Lice.	_		
Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in	fun Kommentar
Civilization []	PlayStation	Activision	Microprose	9/10	04/99	"Civilization II gehört zur Créme de la Créme der Aufbau-Strategie."
Command & Conquer	Nintendo 🚧	Nintendo	Looking Glass	9/10	08/99	"Genre-Fans greifen unbedingt zu – das Kultspiel war nie besser!"
Front Mission 3 (Jp-Import)	PlayStation	Squaresoft	Squaresoft	8/10	12/99	"Auch das jüngste Front Mission ist ein komplexes Strategiespiel mit hohem Langzeitreiz."
KKND Krossfire	PlayStation	Melbourne Hous	e Beam Software	7/10	03/99	"Für Profis ist KKND Krossfire eine tolle Herausforderung."
Populous – The Beginning	PlayStation	Electronic Arts	Bullfrog	8/10	04/99	"Populous - The Beginning bietet sowohl Einsteigern als auch Profis ein herausforderndes
	_					und langanhaltendes Spielvergügen."
Warzone 2100	PlayStation	Eidos	Pumpkin Studios	9/10	06/99	"Warzone 2100 ist ein Muß für alle Konsolen-Strategen."
		_				
		- 17 a modern				

Top J











Team-Sport

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test in	fun Kommentar
actua soccer 3	PlayStation	Acclaim	Gremlin	7/10	01/99	"actua soccer 3 kann nicht an den simplen, aber ansprechenden Charme des Vorgängers anknüpfen."
All Star Baseball 2000	Nintendo 64	Acclaim	Iguana	10/10	06/99	"Für Genre-Interessierte führt an All Star Baseball 2000 kein Weg vorbei."
Baseball Stars (Jp-Import)	Neo Geo Pocket	SNK	SNK	6/10	02/99	"Baseball-Fans können einige vergnügliche Stunden mit dem SNK-Produkt verbringen."
Bundesliga Stars 2000	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	7/10	09/99	"FIFA-Fans werden von Bundesliga Sters 2000 enttäuscht sein."
FIFA 2000	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	9/10	11/99	"FIFA 2000 ist ein meisterliches Spiel, doch FIFA 99 war genial."
FIFA 99	Nintendo 64	Electronic Arts	EA Sports	10/10	04/99	"Für Fans des Fußballsports ist FIFA 99 ein wahr gewordener Traum."
FIFA 99	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	10/10	01/99	"Selten bekam man soviel Spiel für's Geld."
Fußball Live	PlayStation	Sony	team SOHO	8/10	12/99	"Fußbalf-Fans mit Lust auf einen taktischen Titel sollten Fußball Live auf jeden Fall anspielen."
International Superstar Soccer '9	9 Game Boy Color	Konami	Konami	5/10	08/99	"Genre-Fans und Hosentaschen-Kicker riskieren einen Blick."
Madden Football 2000	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	9/10	11/99	"Wer bereits den Vorgänger besitzt, kommt nur dann an der Millennium-Ausgabe nicht vorbei, wenn unbedingt alle neuen Stars in der Spielerliste stehen sollen."
NBA Basketball 2000	PlayStation	Activision	Radical Ent.	9/10	12/99	"Wolft Ihr auf Nummer Sicher gehen, dann wartet den Test von NBA Live 2000 ab – ungeduldige Korbjäger greifen jetzt schon zu."
NBA Jam 99	Nintendo M	Acclaim	Iguana	8/10	01/99	"Dank toller Langzeitmotivation ist NBA Jam 99 gegenüber den Vorgängern empfehlbar."
NBA Live 99	Nintendo 64 / PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	10/10	02/99	"NBA Live 99 setzt allen anderen Basketball-Simulationen noch einen drauf."
NBA Pro '99	PlayStation	Konami	Konami	8/10	07/99	"Wer das Prequel noch nicht besitzt, darf unbesorgt zugreifen – der Rest spart sein Geld lieber bis zum nächsten Updete."
NCAA Final Four 99 (US-Impor	989 Studios	989 Studios		7/10	04/99	"Eingefleischte Basketball-Fans werden nicht gerade begeistert sein."
Neo Geo Cup '98 (US-Import)	Neo Geo Pocket	SNK	SNK	5/10	01/99	"Richtig Spaß macht das Spiel nur im Link-Modus."
NFL Blitz 2000 (US-Import)	Nintendo 64	Midway	Midway	9/10	11/99	"Verbesserte KI und zusätzliche Stadien, aber trotzdem kein Muß für Besitzer des Vorgängers."
NFL Quarterback Club 2000	Nintendo 64	Acclaim	Iguana	9/10	11/99	"NFL Quarterback Club 2000 schafft es abermals, auch Spieler zu begeistern, die mit Football nichts am Hut haben."
NFL Quarterback Club 99	Nintendo 64	Acclaim	Acclaim	10/10	02/99	"Wer Football-Spiele mag, wird die eine oder andere kleine Nachtässigkeit übersehen können."
NHL 2000	PlayStation	Electronic Arts	EA Sports	9/10	11/99	"Wer Sportspiele mag und eine NHL-Saison hautnah miterleben möchte, kommt auch dieses Jahr nicht an EAs Eishockey-Simulation vorbei."
NHL Breakaway 99	Nintendo 64	Acclaim	Iguana	8/10	02/99	"Einen echten Kaufgrund für dieses halbgare Update sehen wir nicht."
NHL Championship 2000	PlayStation	Activision	Fox Sports Int.	8/10	12/99	"NHL Championship 2000 muß sich mit dem zweiten Platz zufrieden geben – NHL 2000 ist einfach eine Kufenlänge professioneller."
NHL Face Off 99	PlayStation	Sony	989 Studios	8/10	04/99	"Leider kann NHL Face Off 99 mangels Neuerungen nicht an EAs NHL-Thron rütteln."
NHL Pro 99	Nintendo 64	Konami	Konami	6/10	06/99	"Wollt Ihr eine ernste Hockeysimulation, dann holt Euch lieber EAs NHL 99."
Puma Street Soccer	PlayStation	Infogrames	Pixelstorm	4/10	07/99	"Einhelliges Urteil: Puma Street Soccer braucht kein Mensch!"
RTL World League Soccer 2000	Nintendo 64	THQ	Silicon Dreams	7/10	12/99	"Solides Gebolze mit spielspaß-mindernden Schwächen – Fans spielen's trotzdem an."
Sensible Soccer	PlayStation	GT Interactive	Krisalis	3/10	04/99	"Sensible Soccer für die PlayStation hat außer dem Namen mit seinem prominenten Vorgänger nichts gemeinsam."
Total Soccer	Game Boy Color	Ubi Soft	Ubi Soft	9/10	12/99	"Wer auf der Suche nach einer gelungenen Handheld-Kickerei ist, greift bedenkenlos zu."
Triple Play 2000	PlayStation	Electronic Arts	Electronic Arts	9/10	06/99	"Es stimmt wirklich alles, von der Präsentation über die Steuerung bis zur künstlichen Intelligenz."
UEFA Champions League	PlayStation	Eidos	Silicon Dreams	8/10	05/99	"Fußball-Fans riskieren einen intensiveren Blick."
UEFA Striker	Dreamcast / PlayStation	Infogrames	Rage Software	9/10	11/99	"An die alte Fußball-Referenz FIFA 99 reicht UEFA Striker nicht heran."
VIVA Fussball	PlayStation	Virgin	Crimson Studios	2/10	05/99	"Wir raten eindringlich vom Kauf ab!"

Top 3











Trend-Sport

Titel	System	Anbieter	Entwickler	Score	Test i	n fun Kommentar
Big Air	PlayStation	Electronic Arts	Accolade	4/10	05/99	"Trotz Originallizenzen kann Big Air in keiner Hinsicht mit Coolboarders 3 konkurrieren."
Bloodlines	PlayStation	Sony	Radical	6/10	05/99	"Bloodlines ist eine hektische Hüpferei, der es an Ausgewogenheit feh't."
Coolboarders Burrrn! (Snow Surfers)	Dreamcast	Sega	UEP Systems	8/10	11/99	"Noch nie war es schöner, über verschneite Digital-Pisten zu heizen."
MTV Sports Snowboarding	PlayStation	THO	Radical Ent.	9/10	12/99	"Fans der Sportart greifen ohne zu zögern zu. Ein Überraschungshit!"
No Fear Downhill Mountainbiking	PlayStation	Codemasters	USD	8/10	11/99	"No Fear zieht nicht nur eingefleischte Trend-Sport-Freaks in seinen Bann."
Street Skeer	PlayStation	Electronic Arts	Micro Cabin	7/10	04/99	"Nicht nur Fans des Sports, sondern auch unvorbelastete Spieler dürfen einen Blick riskieren."
Tony Hawk's Skateboarding	PlayStation	Activision	Neversoft Ent.	10/10	10/99	"Der Titel vereint grandiose Präsentation, bestechende Spielbarkeit und massig Optionen zu
					9	einem Konsolen-Kunstwerk."
Twisted Edge	Nintendo 64	Midway B	loss Game Studios	5/10	01/99	"Durchschnittliches Snowboard-Spiel mit hohem Frustfaktor."
X-Games Pro Boarder	PlayStation	Electronic Arts	Radical Ent.	7/10	02/99	"Gelungene Atmosphäre und einzigartige Authentizität bringen etwas Schneeduft ins Wohnzimmer."



Tony Hawk's Skateboarding









Der Rest

Titel	System	Genre	Anbieter	Entwickler	Score	Test in	fun Kommentar
Aerowings	Dreamcast	Flug-Simulation	Crave	CRi	7/10	12/99	"Nach dem Streß eines langen Schul- oder Arbeitstages kommt die relaxte Kunst-
							flugschule Aerowings gerade recht."
Asterix	PlayStation	Jump'n'Run/Strategie	Infogrames	Infogr.	5/10	5/99	"Asterix ist ein fader Risiko-Eintopf, hier und da mit Hüpfeinlagen garniert —und nicht mehr."
Beatmania 2nd Mix (Jp-Import)	PlayStation	DJ-Simulation	Konami	Konami	9/10	02/99	"Beatmania 2nd Mix darf in der Sammlung eines Party-Game-Fetischisten nicht fehlen."
Carmageddon – Fahr' zur Hölle	PlayStation	Racing-Action	Virgin	SCi	3/10	12/99	"Unter dem Strich bleibt eine unausgegorene, um nicht zu sagen unwürdige, Umsetzung des PC-Vorbilds."
Chessmaster	Game Boy Color	Schachsimulation	Mindscape	Mindsc.	9/10	12/99	"Chessmaster ist nicht nur für Hobby-Spieler empfehlenswert."
Cool Hand	Game Boy Color	Kartenspielsimulation	•	Take 2		04/99	"Wer schon lange auf der Suche nach einer Kartenspielsammlung ist, darf gerne zugreifen."
Demolition Racer	PlayStation	Action-Rennspiel	Infogrames	Pith.Synd.	8/10	12/99	"Wenn Ihr Destruction Derby mochtet, werdet Ihr auch an Demolition Racer Gefallen finden."
Densha de GO! (Jp-Import)	Nintendo 64	Eisenbahn-Simulatio	n Taito	Taito	8/10	12/99	
Dodgem Arena	PlayStation	Racing-Sport	Project Two	Form. Game Dev.	5/10	01/99	"Futuristischer Sport-Racer, der ziemlich schnell langweilig wird."
Driver	PlayStation	Gangster-Rennspiel G		Reflections	9/10	07/99	"Mit dem Kauf der Crash-Orgie könnt Ihr definitiv nichts falsch machen, soviel
							Langzeitmotivation habt Ihr mit den wenigsten Titeln."
Fisherman's Bait - Bass Challenge	PlayStation	Angel-Simulation	Konami	Konami	6/10	12/99	"Zugreifen sollte hier nur, wer einen fischfreudigen Freund zur Seite hat."
Game & Watch Gallery 2	Game Boy Color	Spielesammlung	Nintendo	Nintendo	3/10	01/99	"Diese Sammlung an primitivsten LCD-Spielchen ist wirklich nur notorischen Nostalgikern zu empfehlen."
Godzilla Generations (Jp-Import)	Dreamcast	Vollpreis-Demo	Sega	General Ent.	3/10	02/99	"Godzilla Generations hätte man bestenfalls als kostenlose Demo-CD unters Volk bringen dürfen."
GTA 2	PlayStation	Gangster-Action	Take 2	Rockstar Games	9/10	12/99	· ·
GTA London 1969	PlayStation	Gangster-Action	Take 2 Int.	Rockstar Games	8/10	07/99	"Der Großteil der Grand Theft Auto-Zocker wird auch ohne die Missions-CD auskommen."
Guitar Freaks (Jp-Import)	PlayStation	Musik-Simulation	Konami	Konami	9/10	12/99	"Mit Guitar Freaks zaubert Konami Stage-Feeling ins Wohnzimmer – richtig Fun macht's aber nur mit Gitarre."
Harvest Moon GB	Game Boy Color	Farmsimulation	Nintendo	Nintendo	7/10	02/99	"Wer genug Geduld mitbringt, sollte Harvest Moon GB einem gründlicheren Blick unterziehen."
Mario Party	Nintendo 64	Party-Game	Nintendo	Hudson	6/10	04/99	"Selbst zu viert kommt vor der Konsole niemals das gewünschte Gesellschafts- feeling auf."
Player Manager 99	PlayStation	Fußball-Manager	Infogrames	Anco	5/10	07/99	"Unfreiwillige Pausen und eine mäßige Benutzerfreundlichkeit vergällen die Lust am virtuellen Treinerposten."
Premier Manager 99	PlayStation	Fußball-Manager	Acclaim	Gremlin	6/10	03/99	
Pro Pinball: Big Race USA	PlayStation	Flipper-Simulation	Empire Int.	Cunning Dev	-,	02/99	
	,				,		beiden Vorgänger besitzt, darf Big Race USA in die engere Wahl ziehen."
R/C-Stunt Copter	PlayStation	Modellhubschrauber Simulation	r- Titus	Shiny	6/10	10/99	"Das perfekte Spiel für zwischendurch, aber für abendfüllende Motivation taugt das Spiel kaum."
Reel Fishing	PlayStation	Angel-Simulation	Crave	Natsume	6/10	11/99	"Das ideale Spiel zum Entspannen, echte Langzeitmotivation will aber nicht aufkommen."
Rugrats — Die große Schatzsuche	Nintendo 🖼	Brettspiel	THQ	Realtime			"Fans der Serie erhalten mit dem N64-Auftritt der quietschigen Bande ein halbwegs innovatives Brettspiel."
Seventh Cross (Jp-Import)	Dreamcast	Lebenssimulation	NEC	NEC	7/10	03/99	"Wenn auch grafisch etwas trist und eintönig, ist es trotzdem gelungen, eine gute prähistorische Atmosphäre zu schaffen."
The X-Files	PlayStation	Interaktiver Film	Sony	Fox Interactive	6/10	10/99	"X-Files hat wie die meisten interaktiven Filme ein großes Manko: Es passiert
7. 0	D	O 881	0	N- 01' 1	0/10	14,000	einfach zu wenig. Fans zählen einen Punkt dazu."
Toy Commander	Dreamcast	Genre-Mix	Sega OPO Studios	No Cliché		11/99	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Twisted Metal III	PlayStation	Racing-Action	989 Studios	989 Studios	5 0/10	01/99	Twisted Metal III schlecht beraten."
Vigilante 8	Nintendo 64	Racing-Action	Activision	Luxoflux	7/10	05/00	"Ein kurzweiliges Vergnügen für alle, die mit puren Rennspielen nichts anfangen
Aideanta 6	IAIIIIEIIIAO 04	nacing-Action	Mettaloigii	LUAGIIUA	. 7/10	03/33	können – vor allem im Multiplayer-Modus."
Wing Over 2	PlayStation	Flugsimulation B	leluga Comp.	JVC	3/10	06/99	
Worms Pinball	PlayStation	Flipper-Simulation	Infogrames	Team 1	7 7/10	12/99	"Kaufwillige Flippersüchtige sollten auf jeden Fall vorerst probespielen."









Die Redaktions-Favoriten 1999

Daniel

- 1. Zelda Ocarina of Time (Nintendo 64) 2. Donkey Kong 64 (Nintendo 64)
- 3. Jet Force Gemini (Nintendo 64)
 4. Metal Gear Solid (PlayStation)
 5. Silent Hill (PlayStation)

Simon

- Zelda Ocarina of Time (Nintendo 64)
 Metal Gear Solid (PlayStation)

- Silent Hill (PlayStation)
 Legacy of Kain: Soul Reaver (PlayStation)
 PowerStone (Dreamcast)

Robert

- 1. Zelda Ocarina of Time (Nintendo 64) 2. Jet Force Gemini (Nintendo 64)

- 3. Soul Calibur (Dreamcast)
 4. Silent Hill (PlayStation)
 5. Indizierter Lightgun-Shooter 2 (Dreamcast)

Stephan

- 1. Ready 2 Rumble Boxing (Dreamcast)
 2. Legacy of Kain: Soul Reaver (PlayStation)
 3. Silent Hill (PlayStation)
 4. Soul Calibur (Dreamcast)
 5. Driver (PlayStation)



TIPPS & TRICKS

Simon

Krätechmer

Tipps & Tricks-Index '99

er kennt folgende Situation nicht? Eben noch glitzern die Weihnachts-Spiele verführerisch unter dem Tannenbaum und nur kurze Zeit später muß man feststellen, daß sich die eben noch so friedliche Neuerwerbung als knallharte Rätselnuß entpuppt. Glücklicherweise erinnert man sich noch bruchstückhaft an eine vor Monaten abgedruckte Spiele-Lösung, weshalb man den Rest des Tages damit verbringt, sich durch eifriges Wühlen im hauseigenen Hefte-Archiv mit der örtlichen Milben-Population bekanntzumachen.

Diese Sucherei hat nun ein Ende, denn in unserem Tipps & Tricks-Index '99 erkennt Ihr auf einen Blick, in welcher Ausgabe der *fun generation* die gesuchten Cheats, Tipps, Lösungen oder Game-Buster-Codes versteckt sind.

Tomb Raider-Fans müssen wir allerdings enttäuschen – auch dieses Jahr hat der niedlichen Lara noch niemand den ominösen Nude-Cheat entlocken können...

Spiel	System	Art d. Tricks In A	usgabe
201112	- 50	01	00/00
actua soccer 3	PS	Cheats	03/99
actua soccer 3	PS	Cheats	05/99
Advan Racing	PS	Tipps, Cheats	04/99
Akuji the Heartless	PS	Cheats	05/99
All Star Baseball '99	N64	Tipps	01/99
All Star Baseball 2000	N64	Tipps	06/99
All Star Tennis	N64	GB-Codes	11/99
Ape Escape	PS	Tipps	09/99
Ape Escape	PS	GB-Codes	11/99
Apocalypse	PS	Cheats	03/99
Apocalypse	PS	Cheats	04/99
Assault	PS	Cheats	01/99
Asteroids	PS	Cheats	03/99
Azure Dreams	PS	Tipps	01/99
Azure Dreams	PS	Tipps	02/99
Battle Tanx	N64	Tipps, Cheats	03/99
Battle Tanx	N64	Cheats	04/99
Beatmania	PS	Cheats	02/99
Beetle Adv. Racina	N64	Tipps	06/99
Beetle Adv. Racing	N64	Tipps	07/99
Bloody Roar 2	PS	Tipps	04/99
Bloody Roar 2	PS	Cheats	05/99
Bloody Roar 2	PS	Tipps	07/99
Blue Stinger	DC	Tipps	07/99
Blue Stinger	DC	Tipps	12/99
Body Harvest	N64	Cheats	01/99
Bomberman Fantasy Ra		Tipps, Cheats	09/99
Buck Bumble	N64	Tipps, Cheats	02/99
Buck Bumble	N64	Cheats	04/99
Buggy Heat	DC	Tipps	12/99
Bugs Bunny auf Zeitreis		Cheats	10/99
Bust-A-Move 4	N64	Cheats	02/99
			02,00
Captain Commando	PS	Cheats	02/99
Carmageddon (dt.)	PS	GB-Codes	12/99
Castlevania	N64	Tipps, Lösung Teil	06/99
Castlevania	N64	Tipps, Lösung Teil 2	07/99
Centipede	PS	GB-Codes	12/99
Civilization 2	PS	Tipps, Cheats	06/99
Colony Wars: Vengeance		Cheats	01/99
Coolboarders 3	PS	Cheats	02/99
Coolboarders 3	PS	Cheats	03/99
Coolboarders Burrrn!	DC	Tipps	11/99
C&C 1:Tiberiumkonflikt	PS	Tipps, Cheats	01/99
Crash Bandicoot 3: Warp	ed PS	Tipps, Cheats	01/99
Croc 2	PS	Cheats	09/99
C -The Contra Adventu	re PS	Cheats	04/99
Das Fünfte Element	PS	Cheats	01/99
Darkstalkers 3	PS	Tipps, Cheats	03/99
Destruction Derby 64	N64	Tipps	12/99
Devil Dice	PS	Tipps	03/99
Dino Crisis	PS	Tipps	11/99
Driver	PS	Cheats	08/99
			20,00

Ehrgeiz	PS	Tipps, Cheats	04/99
Ehrgeiz	PS	Tipps, Cheats	07/99
extreme G 2	N64	Cheats	01/99
extreme G 2	N64	Cheats	02/99
extreme G 2	N64	Cheats	04/99
Evil Zone	PS	Tipps	08/99
FIFA `99	PS	Tipps	03/99
FIFA `99	PS	Tipps	05/99
Fighting Force 64	N64	Cheats	08/99
Final Fantasy VIII	PS	Tipps, Lösung Teil 1	11/99
Final Fantasy VIII	PS	Tipps, Lösung Teil 2	12/99
Fisherman's Bait	PS	GB-Codes	12/99
Formel 1 '98	PS	Cheats	03/99
Future Cop L.A.P.D.	PS	Cheats	03/99
F-Zero X	N64	Tipps	04/99
Gauntlet Legends	N64	Cheats	11/99
Gex 3: Deep Cover Gecko	PS	Cheats	06/99
Glover	N64	Cheats	01/99
Glover	N64	Cheats	02/99
Glover	N64	Cheats	03/99
Godzilla Generations	DC	Tipps	02/99
G-Police 2	PS	Cheats	11/99
GTA London 1969	PS	Cheats	07/99
GTA2	PS	Tipps, GB-Codes	12/99
Guilty Gear	PS	Cheats	04/99
Hybrid Heaven	N64	Cheats, GB-Codes	12/99
Hydro Thunder	DC	Tipps, Cheats	12/99
Iggy`s Reckin` Balls	N64	Cheats	02/99
Incoming	DC	Cheats	12/99
All T			
John Madden Footb. 2000	PS	Cheats	10/99
Kagero Deception 2	PS	Cheats	03/99
King of Fighters `99	PS	Tipps, Cheats	09/99
Knife Edge: Nose Runner	N64	Cheats	04/99
Legend	PS	Cheats	01/99
Legacy of Kain: Soul Reaver			12/99
Legacy of Kain: Soul Reaver			11/99
Lucky Luke	PS	Cheats	09/99
Lunar SSSC	PS	Cheats	09/99
Madden NFL `99	N64	Tipps, Cheats	04/99
Magical Tetris Challenge	N64	Tipps	04/99
Mario Golf	N64	Tipps, Cheats	10/99
Mario Party	N64	Tipps	04/99
Marvel vs. Capcom	DC	Cheats	07/99
MediEvil	PS	Cheats	01/99
Metal Gear Solid	PS	Tipps, Lösung	05/99
Micro Machines 64	N64	Cheats	11/99
Milo's Astro Lanes	N64	Cheats	03/99
Mission: Impossible	PS	GB-Codes	12/99
Moto Racer 2	PS	Cheats	03/99
Monster Truck Madness 64	N64	Cheats	11/99

NHI 39							Tall generation	
NASCAR 99	NASCAR '99	PS	Tipps, Cheats	02/99	Star Wars: Roque Squad.	N64	Tipps, Cheats	02/99
NBA Jam '99					0 1			
Need for Speed 4				,				
NFL Biltz 2000 NFL Cheats 11/99 NFL Distraction NFL Dist								
NFL Biltz 2000							• •	
NPL Quarterback Club								
NPL Quarterback Club 200 NPS Cheats 11/99 NPS NPS Cheats 11/99 NPS N								
Net Colore Net Cheats 11/99 Net Cheats 02/99 Tai fir: Die Rache d. Tigers PS Cheats 04/99 Tai fir: Die Rache d. Tigers PS Cheats 06/99 Tai fir: Die Rache d. Tigers PS Cheats 06/99 Tai fir: Die Rache d. Tigers PS Cheats 06/99 Tai fir: Die Rache d. Tigers PS Cheats 06/99 Tai fir: Die Rache d. Tigers PS Cheats 06/99 Tai fir: Die Rache d. Tigers PS Cheats 06/99 Tai fir: Die Rache d. Tigers PS Cheats 11/95 Tarzan Ta								
MH. 199					Syphon Filter	PS	Cheats	10/99
NHI 39		N64						
Nightmare Creatures	NHL `99	N64	Cheats	02/99		PS		04/99
Dightmare Creatures	NHL `99	N64	Cheats	04/99	T'ai Fu: Die Rache d.Tigers	PS	Cheats	06/99
Tenchu: Stealth Assassin	NHL `99	PS	Cheats	05/99	Tarzan	PS	Cheats	10/99
Tenchu: Stealth Assassin	Nightmare Creatures	N64	Cheats	02/99	Tarzan	PS	Cheats	11/99
Oddwordt Abe's Exoddus Oddwordt Oddwordt Abe's Exoddus Oddwordt Oddwor	g			02,00				
Dedivordit Abe's Exoddus	Oddwarld: Ahe's Evaddus	DC	LöcungToil 2/2	01/99				
Delivord: Abe's Exodots								
Pen Pen Trilcelon								
Pen Particelon	Oaaworia: Abe s Exodaus	PS	Cneats	03/99				
Power Stone								
Power Stone	* *** * *** ****							
Premier Manager '99	Power Stone	DC	Tipps	07/99	The Unholy War		Cheats	
Psychadek	Power Stone	DC	Tipps	12/99		PS	Tipps	12/99
Psychadek	Premier Manager `99	PS	Cheats	05/99	Tiger Woods `99	PS	Tipps, Cheats	03/99
Rally de Africa	Psybadek	PS	Cheats	03/99		PS	Cheats	11/99
Rally de Africa PS Tipps, Cheats 04/99 Rampage 2 Universal Tour PS Cheats 03/95 Ready 2 Rumble Boxing PS Cheats 03/95 Cheats PS Cheats 03/95 Cheats PS Cheats 03/95 Cheats	,		***************************************			PS	Cheats	
Rampage 2 Universal Tour	Rally de Africa	PS	Tinns Chasts	04/99	,			
Rat Attack PS GB-Codes 12/99 Top Gear Overdrive N64 Cheats 03/95 Top Raider 3 PS Top 02/95 Tomb Raider 3 PS	•							
Ready 2 Rumble Boxing							• •	
Rival Schools								
Rival Schools								
Rogue Trip: Vacation 2012							• •	
Rogue Trip: Vacation 2012	Rival Schools	PS	Tipps, Cheats			DC	Tipps	12/99
R-Type Delta	Road Rash 64	N64	Cheats	12/99	Turok 2: Seeds of Evil	N64	Cheats	02/99
R-Type Delta	Rogue Trip: Vacation 2012	PS	Tipps, Cheats	02/99	Turok 2: Seeds of Evil	N64	Cheats	03/99
R-Type Delta		PS	Tipps	02/99	Turok 2: Seeds of Evil	N64	Cheats	04/99
Rugrats PS GB-Codes 11/99 Twisted Edge Snowb. N64 Tipps 02/95			• •		Twisted Edge Snowb.	N64	Tipps	
Rugnats N64 Cheats 12/99 Twisted Edge Snowb. N64 Tipps 04/95					_			
Running Wild Rush 2: Extr. Racing USA N64 Tipps, Cheats O1/99 Twisted Edge Snowb. N64 Tipps, Cheats O1/99 Twisted Metal 3 PS Tipps, Cheats O1/99 Twisted Metal 3 PS Tipps, Cheats O1/99 PS Tipps, Cheats O1/99 PS Tipps, Cheats O1/99 Victory Boxing PS Tipps, Cheats O1/99 Victory Boxing PS Tipps O1/99 Victory	_							
Rush 2: Extr. Racing USA N64 Tipps, Cheats 01/99 Twisted Metal 3 PS Tipps, Cheats 01/99 S.C.A.R.S. PS Cheats 02/99 S.C.A.R.S. N64 Cheats 03/99 V2000 PS Tipps, Cheats 03/99 Victory Boxing PS Tipps 02/99 Victory Boxing 02/99								
S.C.A.R.S. PS Cheats O2/99 S.C.A.R.S. N64 Cheats O3/99 V2000 PS Tipps, Cheats O3/99 V2000 PS Tipps O2/98 O2/98 O2/98 O2/99 V2000 PS Tipps O2/99 V2000 PS Cheats	3							
S.C.A.R.S. PS Cheats 02/99 S.C.A.R.S. N64 Cheats 03/99 S.C.A.R.S. N64 Cheats 03/99 Sega Rally 2 DC Tipps 06/99 Sega Rally 2 DC Tipps, Cheats 12/99 Seventh Cross DC Tipps, Cheats 12/99 Seventh Cross DC Tipps, Cheats 12/99 Shadow Man PS GB-Codes 11/99 Virtua Fighter 3tb DC Tipps, Cheats 02/93 Shadow Man PS GB-Codes 11/99 V-Rally Edition '99 PS Cheats 11/99 Silent Hill PS Tipps, Lösung 05/99 V-Rally Edition '99 PS Cheats 09/99 Sled Storm PS Cheats 11/99 Warzone 2100 PS Cheats 09/99 Sled Storm PS Cheats 02/99 WCW Mayhem PS Cheats 01/99 Small Soldiers PS Cheats 02/99 WC	Rush 2: Extr. Racing USA	1464	ripps, Cheats	01/99				
S.C.A.R.S. N64 Cheats 03/99 Victory Boxing PS Tipps, Cheats 03/99 Victory Boxing PS Tipps Cheats 03/95 Virtua Fighter 3tb DC Tipps, Cheats 02/95 Virtua Fighter 3tb DC Tipps, Cheats 02/95 Virtua Fighter 3tb DC Tipps, Cheats 02/95 Virtua Fighter 3tb DC Tipps, Cheats 11/95 Virtua Fighter 3tb DC Tipps, Cheats 12/99 Virtua Fighter 3tb DC Tipps, Cheats 12/95 Virtua Fighter 3tb DC Tipps, Cheats<					IWISTED WIETAI 3	PS	lipps, Cheats	04/99
Sega Rally 2								
Sega Rally 2 DC Tipps Ob/99 Virtua Fighter 3tb DC Tipps, Cheats 02/95 Seya Rally 2 DC Tipps, Cheats 12/99 Virtua Fighter 3tb DC Tipps, Cheats 10/95 Seventh Cross DC Tipps 03/99 Virtua Fighter 3tb DC Tipps, Cheats 12/99 Shadow Man PS GB-Codes 11/99 V-Rally Edition '99 PS Cheats 11/98 Silent Hill PS Tipps, Lösung 09/99 V-Rally 2 PS Cheats 09/99 Sled Storm PS Cheats 11/99 Warzone 2100 PS Cheats 09/99 Sled Storm PS Cheats 02/99 WCW Mayhem PS Cheats 11/95 Small Soldiers PS Cheats 02/99 WCW Mayhem PS GB-Codes 12/99 Small Soldiers PS Cheats 04/99 WCW Nitro N64 Tipps, Cheats 04/99 Small Soldiers PS	S.C.A.R.S.							
Sega Rally 2	Sega Rally 2	DC	Tipps, Cheats	04/99	Victory Boxing	PS	Tipps	02/99
Seventh Cross Shadow Man Silent Hill PS Tipps O5/99 Sled Storm PS Cheats 11/99 Sled Storm PS Cheats 11/99 Sled Storm PS Cheats 11/99 Small Soldiers PS Cheats O2/99 Small Soldiers PS Cheats O3/99 Small Soldiers PS Cheats O3/99 Small Soldiers PS Cheats O3/99 Small Soldiers PS Cheats O4/99 Smash Brothers N64 Tipps O5/99 WWF Attitude PS Tipps, Cheats O4/95 Smash Brothers N64 Tipps O5/99 WWF Attitude PS Tipps, Cheats O3/99 Sonic Adventure DC Tipps O3/99 Wild 9 Wild 9 PS Tipps, Cheats O3/99 Sonic Adventure DC Tipps O4/99 Wip3out PS Cheats O3/99 Sonic Adventure DC Tipps O4/99 Sonic Adventure DC Tipps O4/99 Sonic Adventure DC Tipps O4/99 Wip5out PS Cheats O3/99 Wild 9 PS Tipps, Cheats O3/99 Sonic Adventure DC Tipps O4/99 Wip3out PS Cheats O3/99 Soul Calibur DC Tipps O4/99 Wip5out 64 N64 Tipps Cheats O3/99 South Park N64 Cheats O3/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats O3/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats O3/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats O3/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats O3/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats O5/99 Tipps, Cheats O5/99 VRW Mayhem PS Cheats O4/99 WCW Mayhem PS Cheats O4/99 WCW Mayhem PS Cheats O4/99 WCW Mitro N64 Tipps, Cheats O4/99 WCW Nitro N64 Tipps, Cheats O4/99 WWF Attitude PS Tipps, Cheats O4/99 Wip5out PS Cheats O4/99 Wip5out PS Cheats O5/99 Wild 9 PS Tipps, Cheats O3/99 Wild 9 PS Tipps, Cheats O3/99 Wild 9 PS Tipps, Cheats O3/99 Wild 9 Wip5out PS Cheats O3/99 Wild 9 Wip5out PS Cheats O3/99 Wip5out O4 Tipps O4/99	Sega Rally 2	DC	Tipps	05/99	Virtua Fighter 3tb	DC	Tipps, Cheats	02/99
Shadow Man	Sega Rally 2	DC	Tipps, Cheats	12/99	Virtua Fighter 3tb	DC	Tipps	10/99
Shadow Man	Seventh Cross	DC	Tipps	03/99	Virtua Fighter 3tb	DC	Tipps, Cheats	12/99
Silent Hill PS Tipps 05/99 V-Rally 2 PS Cheats 09/99 Sled Storm PS Cheats 11/99 Warzone 2100 PS Cheats 09/95 Sled Storm PS Cheats 11/99 WCW Mayhem PS Cheats 11/95 Small Soldiers PS Cheats 02/99 WCW Mayhem PS Cheats 11/95 Small Soldiers PS Cheats 03/99 WCW Nitro N64 Tipps, Cheats 04/95 Smash Brothers N64 Tipps 04/99 WWF Attitude PS Cheats 04/95 Smash Brothers N64 Tipps 05/99 WWF Attitude PS Tipps, Cheats 10/95 Smash Court 2 PS Cheats 03/99 WWF Attitude N64 Tipps 12/95 Sonic Adventure DC Tipps 04/99 Wip3out PS Cheats 11/95 Sonic Adventure DC Tipps 10/99 Wi	Shadow Man	PS		11/99		PS	Cheats	11/99
Silent Hill PS Tipps, Lösung 09/99 Sled Storm PS Cheats 11/99 Warzone 2100 PS Cheats 09/95 Sled Storm PS GB-Codes 12/99 WCW Mayhem PS Cheats 11/95 Small Soldiers PS Cheats 02/99 WCW Mayhem PS GB-Codes 12/95 Small Soldiers PS Cheats 03/99 WCW Nitro N64 Tipps, Cheats 04/95 Small Soldiers PS Cheats 04/99 WCW Nitro N64 Tipps, Cheats 04/95 Smash Brothers N64 Tipps 05/99 WWF Attitude PS Cheats 10/95 Smash Brothers N64 Tipps 05/99 WWF Attitude PS Tipps, Cheats 12/95 Smash Court 2 PS Cheats 03/99 WWF Attitude N64 Tipps 12/95 Sonic Adventure DC Tipps 03/99 Wild 9 PS Tipps, Cheats 11/95 Sonic Adventure DC Tipps 04/99 wip3out PS Cheats 11/95 Sonic Adventure DC Tipps 12/99 wip3out PS Cheats 03/95 Sonic Adventure DC Tipps 12/99 wip5out 64 N64 Tipps 01/95 South Park N64 Cheats 02/99 World Driver Championsh. N64 Tipps, Cheats 08/95 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 01/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 01/99 Sports Car GT PS Cheats 01/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99								
Sled Storm PS Cheats 11/99 Warzone 2100 PS Cheats 09/98 Sled Storm PS GB-Codes 12/99 WCW Mayhem PS Cheats 11/98 Small Soldiers PS Cheats 02/99 WCW Mayhem PS GB-Codes 12/98 Small Soldiers PS Cheats 03/99 WCW Nitro N64 Tipps, Cheats 04/98 Small Soldiers PS Cheats 04/99 WCW/nWoThunder PS Cheats 04/98 Smash Brothers N64 Tipps 04/99 WWF Attitude PS Cheats 10/98 Smash Brothers N64 Tipps 05/99 WWF Attitude PS Tipps, Cheats 12/98 Smash Court 2 PS Cheats 03/99 WWF Attitude PS Tipps, Cheats 12/98 Sonic Adventure DC Tipps 03/99 Wild 9 PS Tipps, Cheats 03/98 Sonic Adventure DC Tipps 04/99 wip3out PS Cheats 03/98 Sonic Adventure DC Tipps 10/99 wip3out PS Cheats 03/98 Soul Calibur DC Tipps 10/99 wip5out 64 N64 Tipps 01/98 South Park N64 Cheats 02/99 World Driver Championsh. N64 Tipps, Cheats 09/98 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 03/99 Sports Car GT PS Cheats 09/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99					· ///		0110410	00,00
Sled Storm PS GB-Codes 12/99 Small Soldiers PS Cheats 02/99 Small Soldiers PS Cheats 03/99 Small Soldiers PS Cheats 03/99 WCW Mayhem PS GB-Codes 12/95 Small Soldiers PS Cheats 04/99 WCW Nitro N64 Tipps, Cheats 04/95 Smash Brothers N64 Tipps 04/99 WWF Attitude PS Cheats 10/95 Smash Brothers N64 Tipps 05/99 WWF Attitude PS Tipps, Cheats 12/95 Sonic Adventure DC Tipps 03/99 Sonic Adventure DC Tipps 04/99 Sonic Adventure DC Tipps 10/99 South Park N64 Cheats 02/99 South Park N64 Cheats 03/95 South Park N64 Cheats 03/95 Space Invaders PS GB-Codes 12/95 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 03/95 Sports Car GT PS Cheats 03/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99 WCW Mayhem PS GB-Codes 12/95 WCW Nitro N64 Tipps, Cheats 04/95 WWF Attitude PS Tipps, Cheats 03/95 WWF Attitude PS Tipps, Cheats 04/95 WWF Attit					Marzono 2100	DC	Charte	00/00
Small Soldiers PS Cheats 02/99 Small Soldiers PS Cheats 03/99 Small Soldiers PS Cheats 03/99 Small Soldiers PS Cheats 04/99 Small Soldiers PS Cheats 04/99 Smash Brothers N64 Tipps 04/99 Smash Brothers N64 Tipps 05/99 Smash Brothers N64 Tipps 05/99 Smash Court 2 PS Cheats 03/99 Sonic Adventure DC Tipps 03/99 Sonic Adventure DC Tipps 04/99 Sonic Adventure DC Tipps 04/99 Sonic Adventure DC Tipps 12/99 Soul Calibur DC Tipps 10/99 South Park N64 Cheats 02/99 South Park N64 Cheats 03/99 South Park N64 Cheats 03/99 South Park N64 Cheats 03/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 03/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 03/99 Sports Car GT PS Cheats 03/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99								
Small SoldiersPSCheats03/99WCW NitroN64Tipps, Cheats04/95Small SoldiersPSCheats04/99WCW/nWoThunderPSCheats04/95Smash BrothersN64Tipps04/99WWF AttitudePSCheats10/95Smash BrothersN64Tipps05/99WWF AttitudePSTipps, Cheats12/95Smash Court 2PSCheats03/99WWF AttitudeN64Tipps, Cheats12/95Sonic AdventureDCTipps03/99WWF AttitudeN64Tipps, Cheats03/95Sonic AdventureDCTipps04/99wip3outPSCheats11/95Sonic AdventureDCTipps10/99wip3outPSCheats12/95Soul CaliburDCTipps10/99wipEout 64N64Tipps01/95South ParkN64Cheats02/99World Driver ChampionshN64Tipps, Cheats09/95South ParkN64Cheats03/99X-Games Pro BoarderPSCheats02/95Space Station Silicon Valley N64Tipps, Cheats01/99Zelda - Ocarina of TimeN64Tipps02/95Sports Car GTPSCheats03/99Zelda - Ocarina of TimeN64Tipps04/95Star Wars: Ep.1 RacerN64Tipps, Cheats03/99Zelda - Ocarina of TimeN64Tipps04/95								
Small SoldiersPSCheats04/99WCW/nWoThunderPSCheats04/99Smash BrothersN64Tipps04/99WWF AttitudePSCheats10/95Smash BrothersN64Tipps05/99WWF AttitudePSTipps, Cheats12/95Smash Court 2PSCheats03/99WWF AttitudeN64Tipps12/95Sonic AdventureDCTipps03/99Wild 9PSTipps, Cheats03/95Sonic AdventureDCTipps04/99wip3outPSCheats11/95Sonic AdventureDCTipps12/99wip5outPSCheats, GB-Codes12/99Sonic AdventureDCTipps10/99wipEout 64N64Tipps01/95South CaliburDCTipps10/99wipEout 64N64Cheats08/95South ParkN64Cheats02/99World Driver Championsh.N64Tipps, Cheats09/95South ParkPSCheats12/99X-Games Pro BoarderPSCheats02/95Space InvadersPSGB-Codes12/99X-Games Pro BoarderPSCheats02/95Sports Car GTPSCheats01/99Zelda - Ocarina of TimeN64Tipps02/95Sports Car GTPSCheats03/99Zelda - Ocarina of TimeN64Tipps04/95Star Wars: Ep.1 RacerN64Tipps, Cheats08/99								
Smash Brothers N64 Tipps 04/99 WWF Attitude PS Tipps, Cheats 12/95 Smash Court 2 PS Cheats 03/99 WWF Attitude N64 Tipps 12/95 Sonic Adventure DC Tipps 03/99 Wild 9 PS Tipps, Cheats 03/95 Sonic Adventure DC Tipps 04/99 Wip3out PS Cheats 11/95 Sonic Adventure DC Tipps 12/99 Wip3out PS Cheats, GB-Codes 12/95 Sonic Adventure DC Tipps 12/99 Wip5out 64 N64 Tipps 01/95 Soul Calibur DC Tipps 10/99 Wip5out 64 N64 Cheats 08/95 South Park N64 Cheats 02/99 World Driver Championsh. N64 Tipps, Cheats 09/95 South Park PS Cheats 12/99 X-Games Pro Boarder PS Cheats 02/95 Space Invaders PS GB-Codes 12/99 Sports Car GT PS Cheats 03/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99				-				
Smash Brothers N64 Tipps 05/99 WWF Attitude PS Tipps, Cheats 12/98 Smash Court 2 PS Cheats 03/99 WWF Attitude N64 Tipps 12/98 Sonic Adventure DC Tipps 04/99 wip3out PS Cheats 11/98 Sonic Adventure DC Tipps 10/99 wip3out PS Cheats 11/98 Sonic Adventure DC Tipps 12/99 wip5out PS Cheats 11/98 Soul Calibur DC Tipps 10/99 wipEout 64 N64 Tipps 01/98 South Park N64 Cheats 02/99 World Driver Championsh. N64 Tipps, Cheats 09/98 South Park N64 Cheats 03/99 South Park N64 Cheats 12/99 X-Games Pro Boarder PS Cheats 02/99 Space Invaders PS GB-Codes 12/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 09/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 09/99 Sports Car GT PS Cheats 09/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Lösungshilfe 03/98 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99	Small Soldiers	PS	Cheats	04/99	WCW/nWoThunder			
Smash Court 2 PS Cheats 03/99 WWF Attitude N64 Tipps 12/98 Sonic Adventure DC Tipps 03/99 Wild 9 PS Tipps, Cheats 03/99 Sonic Adventure DC Tipps 04/99 wip3out PS Cheats 11/98 Sonic Adventure DC Spieleführer 10/99 wip3out PS Cheats, GB-Codes 12/98 Sonic Adventure DC Tipps 12/99 wip5out 64 N64 Tipps 01/98 Soul Calibur DC Tipps 10/99 wipEout 64 N64 Cheats 08/98 South Park N64 Cheats 02/99 World Driver Championsh. N64 Tipps, Cheats 09/98 South Park N64 Cheats 03/99 South Park PS Cheats 12/99 X-Games Pro Boarder PS Cheats 02/98 Space Invaders PS GB-Codes 12/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 03/99 Sports Car GT PS Cheats 09/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 02/98 Spyro the Dragon PS Tipps, Cheats 03/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 04/98 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99	Smash Brothers	N64	Tipps	04/99	WWF Attitude	PS	Cheats	10/99
Sonic Adventure DC Tipps 04/99 wip3out PS Cheats 11/99 Sonic Adventure DC Spieleführer 10/99 wip3out PS Cheats 11/99 Sonic Adventure DC Tipps 12/99 wip5out 64 N64 Tipps 01/99 South Park N64 Cheats 02/99 World Driver Championsh. N64 Tipps, Cheats 09/99 South Park N64 Cheats 03/99 South Park N64 Cheats 03/99 South Park PS Cheats 12/99 X-Games Pro Boarder PS Cheats 02/99 Space Invaders PS GB-Codes 12/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 09/99 Sports Car GT PS Cheats 09/99 Spyro the Dragon PS Tipps, Cheats 03/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99	Smash Brothers	N64	Tipps	05/99	WWF Attitude	PS	Tipps, Cheats	12/99
Sonic Adventure DC Tipps 04/99 wip3out PS Cheats 11/98 Sonic Adventure DC Spieleführer 10/99 wip3out PS Cheats 11/98 Sonic Adventure DC Tipps 12/99 wip5out 64 N64 Tipps 01/98 South Park N64 Cheats 02/99 World Driver Championsh. N64 Tipps, Cheats 09/98 South Park N64 Cheats 03/99 South Park N64 Cheats 03/99 South Park N64 Cheats 03/99 Space Invaders PS GB-Codes 12/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 09/99 Sports Car GT PS Cheats 09/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99	Smash Court 2	PS	Cheats	03/99	WWF Attitude	N64	Tipps	12/99
Sonic Adventure DC Tipps 04/99 wip3out PS Cheats 11/98 Sonic Adventure DC Spieleführer 10/99 wip3out PS Cheats, GB-Codes 12/99 Sonic Adventure DC Tipps 12/99 wipEout 64 N64 Tipps 01/99 Sout Calibur DC Tipps 10/99 wipEout 64 N64 Cheats 08/99 South Park N64 Cheats 02/99 World Driver Championsh. N64 Tipps, Cheats 09/99 South Park N64 Cheats 03/99 South Park PS Cheats 12/99 X-Games Pro Boarder PS Cheats 02/99 Space Invaders PS GB-Codes 12/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 01/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 02/99 Spyro the Dragon PS Tipps, Cheats 03/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99	Sonic Adventure	DC	Tipps	03/99	Wild 9	PS		03/99
Sonic Adventure DC Spieleführer 10/99 wip3out PS Cheats, GB-Codes 12/99 wip5out 64 N64 Tipps 01/99 Soul Calibur DC Tipps 10/99 wip5out 64 N64 Tipps 01/99 South Park N64 Cheats 02/99 World Driver Championsh. N64 Tipps, Cheats 09/99 South Park PS Cheats 12/99 X-Games Pro Boarder PS Cheats 02/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 01/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 02/99 Spyro the Dragon PS Tipps, Cheats 03/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 04/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99			• •	· ·				
Sonic Adventure DC Tipps 12/99 wipEout 64 N64 Tipps 01/98 Soul Calibur DC Tipps 10/99 wipEout 64 N64 Cheats 08/98 South Park N64 Cheats 02/99 World Driver Championsh. N64 Tipps, Cheats 09/98 South Park N64 Cheats 03/99 South Park PS Cheats 12/99 X-Games Pro Boarder PS Cheats 02/98 Space Invaders PS GB-Codes 12/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 01/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 02/98 Spyro the Dragon PS Tipps, Cheats 03/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 04/98 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99								
Soul Calibur DC Tipps 10/99 wipEout 64 N64 Cheats 08/99 South Park N64 Cheats 02/99 World Driver Championsh. N64 Tipps, Cheats 09/99 South Park N64 Cheats 03/99 South Park PS Cheats 12/99 X-Games Pro Boarder PS Cheats 02/99 Space Invaders PS GB-Codes 12/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 01/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 02/99 Spyro the Dragon PS Tipps, Cheats 03/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 04/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99								
South Park South Park N64 Cheats South Park N64 Cheats							• •	
South Park N64 Cheats 03/99 South Park PS Cheats 12/99 X-Games Pro Boarder PS Cheats 02/99 Space Invaders PS GB-Codes 12/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 01/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 02/99 Spyro the Dragon PS Tipps, Cheats 03/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 03/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99			• •					
South Park PS Cheats 12/99 Space Invaders PS GB-Codes 12/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats Sports Car GT PS Cheats 09/99 Spyro the Dragon PS Tipps, Cheats O3/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99 X-Games Pro Boarder PS Cheats 02/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 04/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 04/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99					vvorid Driver Championsh	1464	ripps, Cheats	09/99
Space Invaders PS GB-Codes 12/99 Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats Sports Car GT PS Cheats 09/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Lösungshilfe 03/99 Spyro the Dragon PS Tipps, Cheats 03/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 04/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99								
Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats Sports Car GT PS Cheats Spyro the Dragon PS Tipps, Cheats Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 01/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 02/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 04/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats	South Park	PS	Cheats	12/99	X-Games Pro Boarder	PS	Cheats	02/99
Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats Sports Car GT PS Cheats Spyro the Dragon PS Tipps, Cheats Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats Space Station Silicon Valley N64 Tipps, Cheats 01/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 02/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 03/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 04/99	Space Invaders	PS	GB-Codes	12/99	400.00			
Sports Car GT PS Cheats 09/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Lösungshilfe 03/99 Spyro the Dragon PS Tipps, Cheats 03/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 04/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99		N64	Tipps, Cheats		Zelda - Ocarina of Time	N64	Tipps	02/99
Spyro the Dragon PS Tipps, Cheats 03/99 Zelda - Ocarina of Time N64 Tipps 04/99 Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99								03/99
Star Wars: Ep.1 Racer N64 Tipps, Cheats 08/99	•							04/99
								.,, .,
Star Mare: Enjende 1 PS (FR. Codes 17/00	Star Wars: Episode 1		GB-Codes	12/99				
otal mais. Episoue i 10 dis outes 12/33	Glai Wais. Episoue i	13	GD-OUGS	12/33				

Perfect Dark

Verzögert, verschoben, doch seit Monaten "fast fertig": Für viele Nintendo-Fans ist Perfect Dark die größte Action-Hoffnung des 64-Bit-Zeitalters. fun generation verrät, ob sich das Warten auf den 3D-Krimi Johnt.



← Mittlerweile ein Standardelement aller N64-Egoshooter: Das Vier-Spieler-Tournament via Splitscreen.

Lautloser Tod: Neben vollautomatischen Waffen zückt "Perfect Dark" auch mechanisches Handwerkszeug.

Verspiegelte Zwischenwände, Computer & Zimmerpflanzen: Als Ihr auftaucht sind die meisten

Diese HighTech-Firma entpuppt sich im Laufe

Büros schon evakuiert.

der verschlungenen Handlung als Nest globaler Verschwörer, aus dem Spionage-Trip wird eine Abwehrschlacht, die Euch später auch an Schauplätze außerhalb des dataDyne-Areals verschleppt. Unterschiedliche Technologien aus den Geheimlabors von Rare und Nin-

60 Minuten linearer 3D-Filmszenen, die Eure Heldin Joanna Dark beim Einbruch, im

Gespräch mit Kontaktleuten oder am Steuer futuristischer Vehikel zeigt. Für die 360°-Action in den Levels

setzt Rare die eigene "Surround & Acoustic Shadowing"-Sound-Technologie ein: Digitale

Zisch- und Piepgeräusche, pfeifende Servos und Aufzug-Klingeln bilden das Hintergrundorchester, darüber legen sich die Geräusche vollautomatischer Waffen, aber auch Gesprächsfetzen Eurer Feinde, Fuß-

>>Rare verspricht 60 Minuten linearer 3D-Filmszenen. <<

Bereich bewiesen. Von der Indizierung in Deutschland abgesehen, ist die Filmumsetzung Golden Eye das weltweit erfolgreichste N64-Action-Spiel. Den Gegenwarts- und Realitätsbezug des ersten Teils spart sich Rare beim neuen Perfect Dark, wir hoffen also. daß die potentielle 3D-Sensation aufgrund seiner fiktiven Science-Fiction-Thematik den Jugendschützern entkommt. Statt als Bond des Jahres 1997 gegnerische Agenten und Überläufer um den Globus zu jagen, entert tendo kom-Ihr im Science-Fiction-Thriller das Firmengebäude der mächtigen "dataDyne Corporation".

men zum Einsatz, um die Indoor- und Open-Air-

Schauplätze darzustellen und in die dramatische Handlung einzubinden. Rare verspricht



Entwickler Erhältlich ab

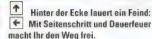
ario, Zelda und Donkey Kong: Nintendo ist für bunte Spiele im Cartoon-Stil bekannt, hat mit der

Umsetzung des vorletzten James-Bond-Films aber auch Kompetenz im Shoot'em-Up-

Realistisch: Jede Salve hinterläßt in Wand, Boden und Mobiliar ihre Spuren - Ihr könnt das ganze Gebäude demolieren!











In der Hitze des Gefechts gelingt dem Abteilungsleiter die Flucht. Während Ihr 4 nachladet, wetzt er in

1 einen Gang. Hinterher!



metallische Klimpern fallender Patronenhülsen. Durch das Stereo-System bestimmt Ihr sowohl die Entfernung, als auch die Richtung einer Geräuschquelle. Auch die Kl. mit der Rare im 007-Spiel erstmals

getrampel und das

experimentierte. wurde in den letzten Jahren verbessert - durch die Wahl eines Schwierigkeitsgrads (Easy, Medium oder Hard) legt Ihr also nicht nur Eure Aufgabenstellung und das Niveau der Rätsel fest, sondern auch wie schlau sich Eure Gegner verhalten: Auf



der höchsten Schwierigkeitsstufe können sich die Feinde zum Teamwork zusammenschließen, halten nach günstiger Deckung Ausschau und entscheiden selbst, ob ein Angriff Erfolg verspricht oder ein Rückzug notwendig ist. Neben Feinden laufen Euch in der Perfect Dark-Zukunft auch neutrale Personen über den Weg, Gestalten mit (anfangs) noch unklarer Intention. Diese kommunizieren mit Euch, suchen aber auch selbständig Kontakt zum Feind. Durch den Zeitpunkt der Handlung (Jahr 2023) konnten die Rare-Entwickler ihrer Phantasie bei der Gestaltung der Gebäude und Maschinen, Waffen und Vehikel freien Lauf lassen und konfrontieren Euch mit ausgefallenem High-Tech-Equipment. Ein digitales Fadenkreuz hängt Euch immer vor der Nase, auftauchende Feinde werden automatisch anvisiert. Wollt Ihr noch mehr Durchblick, aktiviert Ihr High-Tech-Sichtgeräte à la Metal Gear Solid und nehmt z.B. Wärmestrahlung war. In den Stahlund Beton-Gewölben von Perfect Dark bedeutet Wärme dabei grundsätz-



Es gibt Magazine, die wollen Euch verklickern, daß Rare (unbestritten der fähigste und erfolgreichste Spieleentwickler Europas) früher mai Ultra hieß und sich durch belanglose Auftragsarbeiten wie Das Glücksrad weltweiten Buf verschaffte Das ist natürlich Quatsch: Wer in den letzten Jahren mit wachen Augen vor dem Bildschirm saß, weiß, daß Rares Qualitäten woanders liegen. Euch fehlen noch Rare-Titel in der Sammlung? Nach folgenden Spielen, teils uralt & super-rar, teils noch im Handel, sollten Fans Ausschau halten. Zwei indizierte N64-Spiele haben wir aus der Liste ausgeschlossen.

PSSST (1983)



Insektenjagd mit Gartenroboter, heranwachsender Blume in der Bildschirmmitte und vier verschiedenen Insektoiden - das alles packt Rare in nur 8 Kbybte Speicher! Das zweite Computer-Spiel der englischen Firma läßt Großes bereits erahnen, entsprechend heftig war die Vorfreude der Fans auf das erste 40-Kilobyte-Programm

Atic Atac (1983)



Action-Adventure im Gruselschloß: Rare kombiniert schnelle Baller-Action mit griffigen Gags und Rätseln und stellt drei verschiedene Helden zur Auswahl. Euren Ausbruch aus dem Gemäuer wollen Euch Skelette und Gespenster verhindern, in Gastauftritten bzw. als Obergegner stellen sich Euch auch Graf Dracula und das Monster von Frankenstein in den Weg.

Knight Lore (1984)



Im letzten Rare-Meisterwerk der Heimcomputer-Ära begegnet Ihr "Sabreman" bzw. seinem Werwolf-Gegenstück "SabreWulfe": Eine Monduhr markiert die Stunde Eurer Metamorphose, grafisch innovativ ist auch die isometrische Umgebung. Ihr dürft sie aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachten - erst zehn Jahre snäter hatten auch andere Spielehersteller den 3D-Dreh raus

Wizards & Warriors (1987)



Als erste europäische Nintendo-Entwickler tauchten die Heim-Computer-Profis gegen Ende der 80er-Jahre wieder auf - ietzt erstmals unter goldumrahmtem Rare-Logo. Ihr Action-Adventure aus der Seitenansicht gilt als eines der anspruchsvollsten NES-Module europäischer Produktion und erhielt zwei Sequels, programmiert von John und Stu Pickford (alias Software Creations).

Battletoads (1991)



Cartoon-Überraschung zur 8-Bit-Endzeit: Als Konami mit der "Teenage Turtles"-TV-Lizenz abräumt, läßt Data East schnell ein konkurrenzfähiges Gegenstück basteln. Rare erledigt den Job mit Bravour: Das Multi-Player-Geprügel Battletoads ist witzig und reizt das alte NES technisch aus. Sucht auf Flohmärkten nach dem Original, denn die Super NES-Fortsetzungen sind viel schlechter.

Donkey Kong Country 3 (1996)



Mit Donkey Kong Country gelang Rare 1994 die dickste 16-Bit-Überraschung. Als die 3D-gerenderte Affenbande erstmals über den Bildschirm tobt, ist klar: Segas Mega Drive hat keine Chance, der Konkurrenzkonsole Super Nintendo gehört die Welt. "Dixie", der dritte Teil der Serie hat so viel Schwung wie das Sequel (Bild), dank Adventure-Elementen aber deutlich mehr Tiefgang

Banjo-Kazooie (1998)



Die besten Rare-Spiele tummeln sich im Jump'n'Run-Genre: Auch Banjo-Kazooie kombiniert Joypad-Hektik mit schlauen Rätseln und Aufgaben. Viele N64-Fans halten das farbenprächtige und phantasievolle Banjo-Kazooie deshalb für besser als Donkey Kong 64. Übrigens: Diddy Kong Racing und Blastcorps. solltet Ihr ebenfalls nicht verpassen!

Donkey Kong 64 (1999)



Mit Nintendos Affencian machte Rare zu 16-Bit-Zeiten gute Erfahrung, ein 64-Bit-Update war somit nur eine Frage der Zeit. In diesen Tagen ist das tierische Jump'n'Run-Abenteuer endlich erhältlich, auf protzigen 256 Mbit und mit beiligendem Expansion-Pak. Optisch optimal, spielerisch ein Traum - Rares Tip für den Weihnachtsmann.

SOFTWARE NEWS

Die künstliche Intelligenz der Perfect Dark-Wachen kennt zu jeder Spielsituation eine Alternative: Entweder fliehen die schwarzen Wächter vor Euren Schüssen...

1 102 100



Die Zentrale der *Perfect Dark*-Bösewichte ist stilvoll eingerichtet. Findet Ihr in diesem Luxusbüro auch die Keycard zum nächsten Level?



...oder sie halten eisern die Stellung und ballern zurück. In letzerem Fall gibt's kaum Überlebende.

lich Leben, sprich: gefährliche Feinde. Auch zwischen Waffen mit großer und

kleiner Reichweite, lautlosen Geschossen (z.B. via Armbrust) und weniger dezenten Hilfsmitteln (z.B. Plastiksprengstoff) müßt Ihr Euch je nach Spielsituation entscheiden. Um neben dem aufwendigen Solo-Missionen auch Multi-Player-Arenen (inkl. CPU-gesteuerter Helden,

falls gerade keine menschlichen Mitspieler zur Hand sind) einzubauen, verwendet Rare ein gewaltiges 256-Mbit-Modul. Unterstützt wird dabei nicht nur das Rumble Pak (damit Ihr Treffer auch physisch spürt), sondern auch das bisher in Europa nicht erhältliche "Game Boy Pak": Damit erhaltet Ihr erstmals eine Schnittstelle zum Game Boy bzw. zur Game Boy-Kamera. Ihr dürft Euer Gesicht (oder das Eurer Schwiegermutter) fotografieren und Eurem Multi-Player-Adapter aufs Kopf-Polygon legen. Dann wissen Eure Deathmatch-Kum-

pels, wen sie vor sich haben!



Perfect Dark
besitzt die realistischsten Animationen der 3DSpielewelt: Die
Feinde spurten,
ducken sich oder
hechten zur Seite.
Dieser Gegner hat
das nicht mehr
geschafft...

Im untersten Geschoß trefft Ihr einen Überlebenden. Ob der Wissenschaftler plaudert?



Am Ende des Ganges habt Ihr den Feigling gestellt.

Er hebt die Hände und ist bereit, das Paßwort preiszugeben:

"Ich tue, was immer Du willst!"



Drei Fragen an Mintendo

Geht alles gut, wird Perfect Dark das aufwendigste und beste Nintendo-Action-Spiel aller Zeiten. Bislang macht die Rare-Produktion jedoch hauptsächlich durch Verspätungen von sich reden - Nintendos Harald Ebert verrät uns, warum Perfect Dark nicht mehr in diesem Jahrtausend erscheint.

fun: Warum hat sich der Perfect Dark-Release so lange verschoben? Gab's Verzögerungen in der Entwicklung oder hat das späte Erscheinen produktpolitische Gründe?

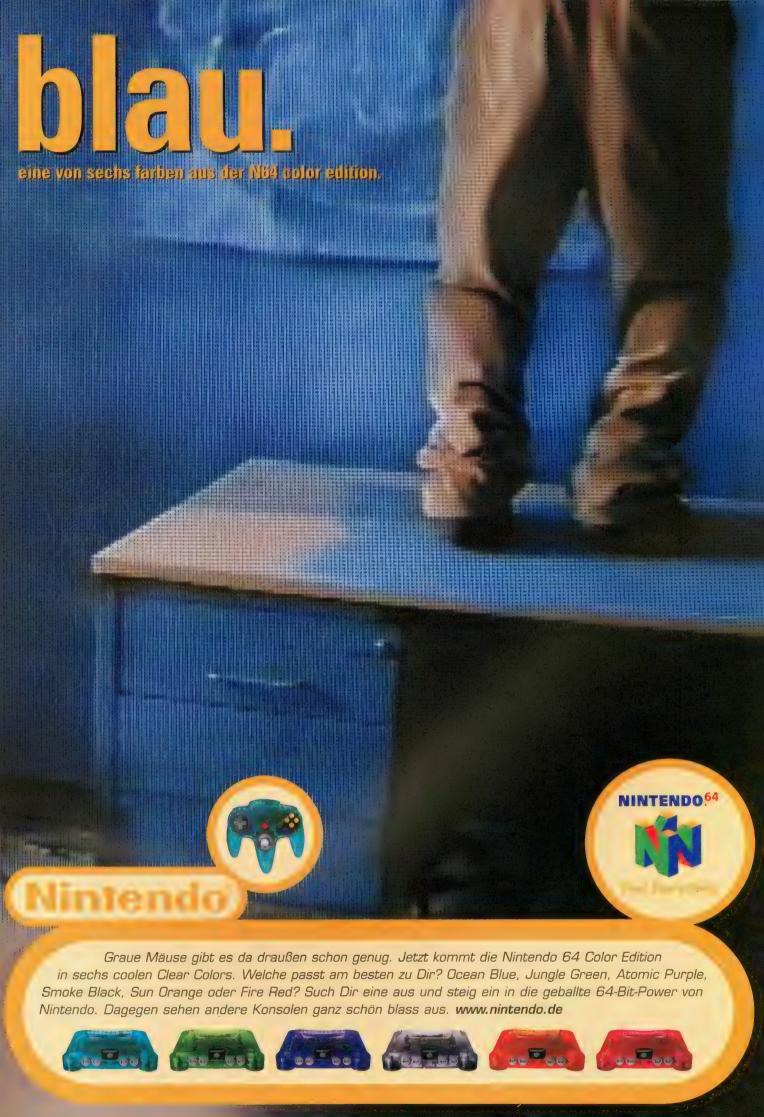
Nintendo: Das lag nicht an unserer Produktpolitik, sondern am Perfektionismus von Rare: Die Entwickler hatten mit Jet Force Gemini und Donkey Kong 64 alle Hände voll zu tun und wollten für Perfect Dark deshalb mehr Zeit. Jetzt sind die anderen Rare-Spiele im Handel und Rare kann sich ganz auf die Fertigstellung von Perfect Dark konzentrieren.

fun: Nach unseren Informationen soll Perfect Dark nun im Februar 2000 in Japan ausgeliefert werden. Ist das ein weltweites Release-Datum oder kommt das Spiel erst später nach Europa?

Nintendo: Dieser Terminplan ist wohl schon wieder überholt, Perfect Dark wird im April in den USA ausgeliefert, wenig später auch in Europa. Wie bei Jet Force Gemini und Donkey Kong 64 hält Nintendo eine weltweit nahezu zeitgleiche Veröffentlichung für wichtig: Wir verstehen, daß der Spieler nicht warten möchte und vermeiden deshalb monatelange Verzögerungen. Trotzdem werden unsere N64-Spiele natürlich für jedes Land ordentlich lokalisiert bzw. übersetzt.

fun: Wird Perfect Dark auch in Deutschland veröffentlicht oder ist aufgrund der Thematik ein deutsches Erscheinen unsicher? Denkt Nintendo über inhaltliche oder grafische Veränderungen nach?

Nincendo: Auch eine deutsche Version von Perfect Dark ist geplant. Bisher haben wir das fertige Produkt aber noch nicht gesehen. Sobald Rare die finale Version weitergibt, werden wir sie intern testen und dann beschließen, ob inhaltliche oder grafische Veränderungen notwendig sind. Wir sind - wie gesagt - trotz etwaiger Modifikationen bestrebt, Perfect Dark nahezu zeitgleich auf der ganzen Welt zu veröffentlichen.





Genre Anhiete Entwickler

Resident Evil: Code Veronica

Erhältlich ab Ein Zombie hängt am Sega-Seil: Capcom verspricht allen Dreamcast-Besitzern das exklusive "Resident Evil: Code Veronica" mit "echter" 3D-Grafik und First-Person-Perspektive. fun führt Euch durch die Zombie-Front.



>> Code Veronica beeindruckt

durch phantastische Licht- und

Schatteneffekte! <<

Angriff der Killerköter: In engen Gängen sind die Biester ein leichtes Ziel für Eure Schrotflinte.

ach ihren Streifzügen auf PlayStation und PC heulen Capcoms Gen-Zombies bald auch auf dem Dreamcast: Während die ersten drei Resident Evil-Episoden (in Japan: Bio Hazard) zeitlich nur wenige Stunden versetzt spielen, beginnt die Story

von Resident Evil: Code Veronica für den Dreamcast drei Monate nach dem Zombie-Overkill in Raccoon City. Deut-

schen Spielern ist die Heldin noch unbekannt, denn die zweite Resident Evil-Episode schmort bei uns auf dem Index: In Code Veronica macht sich die vom Pech verfolgte Claire Redfield auf die Suche nach ihrem verschollenen Bruder Chris und reist deshalb zum europäischen Hauptquartier des zwielichtigen Chemiekonzerns Umbrella. Hier trifft sie auf die hübsche Titelheldin, die sich der Suche



offensichtlich Böses im Schilde: Im weiteren Spielverlauf wird Claire entführt und auf einer einsamen Insel mitten in der Karibik ausgesetzt. Bald steigen die gekenterten Schiffbrüchigen aus ihren Seemannsgräbern und gehen Claire an die Wäsche. Nur einen Umbrella-Mitar-

anschließt. Die Umbrella-Fieslinge führen

heiter plagt das schlechte Gewissen: Der braungebrannte Südländer Rodrigo

hilft Claire in letzter Minute aus der Bedrängnis. Resident Evil: Code Veronica erscheint auf zwei GD-Roms: Ihr steuert abwechselnd Claire und Chris Redfield, die sich erst gegen Ende des Abenteuers treffen. Hinzu kommen weitere Helden, die Capcom noch nicht verrät. Die Gruselwelt besteht aus zehn Ortschaften bzw. Levels, die Ihr der Reihe nach durchstöbert: Statt wie in den Vorgängern nur durch düstere Gemäuer zu sprinten, erwarten Euch auf der Insel malerische Landschaftsbilder wie die Aussicht von einer Felsenklippe. Im Gegensatz zu den Vorgängern hat Capcom die Hintergründe diesmal nicht als fertig gerenderte Grafiken auf GD-ROM gebannt, sondern alle Lokalitäten aus Polygonen gebastelt. Die flotte Dreamcast-Optik steht den gerenderten Häusern und Industriegebäuden der PlayStation-Versionen in Bezug auf den Detailreichtum nicht nach, ist aber viel flexibler: Durch rasante Kamera-fahrten und schwenks fühlt Ihr Euch wie im Kino.

Resident Evil ist Capcoms dickster Kassenschlager: Nahezu jedes erdenkliche Zubehör ist für Raccoon City-Fans erhältlich. Neben Schlüsselanhängern, Action-Figuren, Soundtracks, Sammelkarten und T-Shirts erwarten den japanischen Zombiejäger komplette Snowboard-Outfits, authentische Luftdruckwaffen und RCPD-Marken. Im englischen PocketBooks-Verlag ist darüberhinaus eine Romanserie von S.D. Perry erschienen, die Ihr über den Buchhandel oder unter www.amazon.de bezieht (ie ca. 12 Mark). Die vier Taschenbücher erzählen die Geschichte der ersten PlayStation-Episoden.

Wer das Kino dem Buchladen vorzieht, wartet gespannt auf den Resident Evil-Film: Zombie-Regisseur George A. Romero führt Regie, das Drehbuch stammt aus der Feder von Andrew Kevin Walker. Für beinharte Action sorgen Ex-Vollkontakter Dolph Lundgren und Bill Pullman. Die Handlung des Films (US-Start: 2001) basiert auf dem ersten Spiel: Das Stars-Team sucht nach den verschwundenen Bravo-Kollegen, die mit ihrem Hubschrauber in der Nähe eines seltsamen Anwesens abgestürzt sind. Dort treiben Zombies und der Umbrella-Konzern ihr Unwesen

Auch im Vergnügungspark trefft Ihr auf Tote: Capcom kündigte Anfang November eine Resident Evil-Attraktion für japanische Vergnügungsparks an. Bio Hazard 4D ist ein 3D-Kino mit Gefühlsdimension: Die Spezialsitze schütteln Euch ordentlich durch. Umgerechnet zehn bis fünfzehn Minuten dauert ein Horrortrin.



Resident Evil - The Umbrella Conspiracy: ISBN-Nr 0671024-396 Resident Evil - Caliban Cove: ISBN-Nr. 0671023-40X Resident Evil - City of the Dead: ISBN-Nr 0671024-418 Resident Evil - Underworld: ISBN-Nr. 0671024-426

Sammelkarten erfreuen sich in Japan und Amerika großer Beliebtheit: Auf jedem Sammlerstück findet Ihr ein Artwork, auf der anderen Seite Hintergrundinfos zu



Helden und Spiel



Die vierte Dimension steht für das Gefühlsleben: Im 3D-Kino. Hazard 4D erwarten den Japaner Sessel mit aufregenden Features.



Claire im Sperrfeuer: Hat Euch die Selbstschußanlage geortet, ballert sie blindlings drauf los.





Auf die Knie, Kreatur: Ist die Munition alle, wehrt Ihr Euch mit dem Messer.

erhellt Helden und Hintergrund: In finsteren Gemäuern erwartet Euch spektakuläres Ballergewitter.

nen durchstöbert Ihr kuläres Ballergewitter.
Allein unter Zombies:
Auf dem düsteren Friedhof sprintet Ihr durch
prasselnden Regen - habt Ihr Unterschlupf
gefunden, hämmern wütende Untote ans

prasselnden Regen - habt Ihr Unterschlupf gefunden, hämmern wütende Untote ans Fenster. Für lebensechte Protagonisten sorgt die neue Skin-Technik, die Kanten und Ecken in den Heldenvisagen reduziert. Auch Eure gefräßigen Gegenüber verfügen über schaurige Mimik, bewegliche Augen und einen schnappenden Mund. Ihr Hinken, aber auch Claires Ausweichrolle spielte Capcom im Motion-Capture-Studio ein. Ein Manko der Resident Evil-Spiele war bislang die Energieanzeige, die Capcom im Item-Menü versteck-

te: Wer nicht jeden feindlichen Biß mitzählte und die Puste seines Helden regelmäßig kontrollierte, endete

schnell als Zombiefutter. Das neue Dreamcast-Abenteuer nützt hingegen das LC-Display des VMU, um Euch stets über den Zustand Eures Schützlings zu informieren. Trotz zukunftsweisender Polygon-Technik will Capcom auf beeindruckende FMV-Sequenzen

an ausgesuchter Stelle nicht verzichten: Neue Charaktere und besonders furchteinflößende Ungeheuer stellen sich via Filmschnipsel vor. Wer an den ersten drei Resident Evil-Episoden die Spieldauer kurze bemängelte, wird diesmal angenehm überrascht: Laut Capcom seid Ihr mit Risher durfte man pur im Wohnzimmer auf Zomhiejagd gehen, ab Anfang 2000 durchstöbert Ihr auch via Game Boy die Straßen von Raccoon City: Cancom wagt das Zauberkunststück und setzt Resident Evil für den Game Boy Color um. Statt das Spiel wie Acclaims Turok in ein Jump'n'Run zu verwandeln, soll Resident Evil eine orginalgetreue Umsetzung des PlayStation-Vorbilds werden - inklusive aller Lokalitäten, Monster und natürlich dem Blut. Zu Beninn habt Ihr die Wahl zwischen Chris Redfield und Jill Valentine. Die Entwickler quetschen 750 Hintergründe ins Modul, wobei sich die Polygon-Charaktere der PlayStation-Vorlage in Sprite-Helden verwandeln. Für den räumlichen Eindruck sorat ein Zoom-Effekt, der die Protagonisten auf jede beliebige Größe schrumpft bzw. aufbläst.

Statt die Gruselei in Japan zu entwickeln, hat Capcom den langjährigen Probe-Chef Fergus McGovern beauftragt. Resident Evil für den Game Boy Color ist das erste Spiel dessen neuer Entwicklungsfirma HotGen. Von der Game-Boy-Konvertierung abgesehen arbeitet HotGen am PlayStation-Rennspiel Championship Rally, einer Brettspielumsetzung (PC und Game Boy) sowie an einem geheimen PlayStation2-Titel.







Code Versonica doppelt so lange beschäftigt wie mit dem dritten Teil. Dem Nachrichtensender Bloomberg versprach Capcom-Präsident Kenzo Tsujimoto obendrein eine umfangreiche Internetoption: Die Spieler dürfen Daten aus der Dreamarena ins Spiel laden, denkbar wären geheime Waffen, Outfits und Gegenstände. Resident Evil: Code Veronica erscheint am dritten Januar in Japan: Für Dreamcast-Besitzer beginnt dort das neue Jahrtausend auf jeden Fall mit einem Superknall. ■

Wer sucht, der findet: Wie in den PlayStation-Versionen durchstöbert Ihr Büros nach Heilspray und Schlüsseln.

Auch Claire steuert Ihr aus laufend wechselnder Perspektive. Im Duell mit Fledermäusen, Höllenhunden und Schuppenmonstern dürft Ihr auf dem Dreamcast auch in die Ego-Perspektive wechseln. Dabei steht jedoch nicht die Massenabfertigung von Monstern und Untoten im Vordergrund, sondern die zahlreichen Rätsel und Kombinationsaufgaben: Nur wer jeden Schlüssel aufsammelt, Codeschlösser dekodiert und die richtigen Schalter drückt, führt Claire auf Chris' Spur. Neue Waffensysteme sorgen für Geschicklichkeitseinlagen: Selbstschußanlagen scan-

nen Räume und Gänge mit Lasern – wer den Strahl unterbricht, kassiert eine Ladung blauer

Bohnen. Wie im dritten Teil dreht Ihr Euch per Knopfdruck um 180°, um hinterrücks angreifende Feinde blitzschnell mit Schrot zu empfangen. Fans von Ego-Shootern werden sich auf Resident Evil: Code Veronica besonders freuen, denn zum ersten Mal feuert Ihr aus

Waffen beiden in Händen. Dank der 3D-Technik neuen nützt Capcom nun auch Lichtund Schatteneffekte für die Inszenierung dramatischer Schockzenen: Euer Feuerzeug dient z.B. nicht nur zum Zündeln, sondern spendet auch Licht in finsteren Höhlen. Auch das Mündungsfeuer



>> Internet-kompatibel: Aus der

Dreamarena ladet Ihr Euch

geheime Extras ins Spiel. <<

Haben Euch die Gegner umzingelt, rettet Euch eine 180°-Drehung das Leben.

SOFTWARE NEWS



Arcatera

Genre	
Anbieter	Me
Entwickler	
Erhältlich ab	ш.,

Ungewöhnlich, aber vielversprechend: Rollenspiel-Kost aus deutschen Landen.

ir sind schon arm dran: Wenn es darum geht, erfolgreiche Spielideen an den Start zu bringen, dann ist Deutschland ein Entwicklungsland. Deutsche Entwickler gelten als Technik-Spezialisten und Daten-Jongleure - nur leider fehlt es den meisten unserer inländischen Software-Schmieden an der nötigen Kreativität. Daß das aber nicht immer so sein muß, will Anfang nächsten Jahres die Berliner Software-Schmiede Westka beweisen: Mit dem französischen Publisher-Riesen Ubi Soft (Rayman) im Rücken werkelt das 4köpfige Team seit XX vergangenen Jahres an dem ehrgeizigsten und mutigsten Rollenspiel seit Jahren. Ehrgeizig, weil man sich auf die spielerischen Traditionen alter PC-Klassiker zurück besinnt - mutig, weil man mit sämtlichen Traditionen der japanophil geprägten Rollenspiel-Szene bricht und sich auf unsicheres Neuland wagt. Wer unter Euch Rollenspieler der ersten Stunde ist und Genre-Frühwerke wie SSIs AD&D-Reihe mitgenommen hat, der kann sich an das qute alte Fantasy-Ambiente noch erinnern: Damals holten sich die (meist amerikanischen) Entwickler-Teams ihre Inspira-

ton bei der klassischen Fantasy-Lektüre - und nicht im japanischen Comic-Kosmos. Auch bei den Fantasy-Freaks von Westka standen berühmte Romanvorlagen wie "Der Herr der Ringe" Pate: Das Resultat ist eine Szenerie, die mit allen Schikanen der guten alten "High Fantasy" aufwarten kann - vom keulenschwingen-

den Ork über den spitzohrigen Elfen bis hin feuerspeienden Drachen. Die Kulissen sind düster, bedrückend und mittelalterlich - im Gegensatz zu den knalligen "Heile Welt"-Impressionen japanischer Designer haben sich die deutschen Gemüter von Westka um realistischen Anspruch und Tiefgang bemüht. Was genau

dahinter steckt, darüber stand Arcatera-Dialogautor André Wiesler Rede und Antwort: "Vorbei sind die Zeiten, in denen man sich durch vorgefertigte Handlungsstränge geklickt hat, immer die gleichen Dialoge führte und knietief durch das Blut erschlagener Gegner watete. Bei Arcatera kann man alles machen und (beinahe) alles kann passieren." Und dabei

leat der gewitzte Texter besonders viel Wert auf die Unterschiede zu den Machwerken seiner japanischen Konkurrenten: "Wer aber jetzt Manga-Männchen befürchtet, die sich im Laufe des Spiels durch fünf Level kämpfen, in denen ihnen die magischen Waffen wie Hundehaufen an den Schuhen hängen bleiben, der darf erleichtert sein: so

> Arcatera Figuren

> > Umgebung sorgfältig kartogra-





rien dirigiert, geht im Hintergrund das alltägliche Leben seinen gewohnten Gang. Beispiel: Im herkömmlichen Nippon-Rollenspiel scheren sich die Bewohner einer Stadt herzlich wenig um Eure Aktionen - aktiv werden sie erst dann, wenn Ihr sie anschwatzt. Aber was den munteren Gesellen fehlt, ist das Eigenleben. Anders dagegen die Protagonisten von Arcatera: Für Ihr Mammut-Rollenspiel haben sich Westkas Programmierer um die Simulation von Individuen bemüht. Egal ob Bauer Sepp an der Ecke oder Metzgers Jupp hinter der Theke: Jeder dieser "Non Player Characters" (NPCs) verfügt über eine eigene Persönlichkeit - hat seine eigenen Sehnsüchte, Wünsche und Ängste, die sein Handeln und seine Einstellung zu Euren Spielfiguren beeinflussen. Und ganz egal, was Ihr auch tut: Jupp und Sepp führen Ihr eigenes Leben - ganz und gar unabhängig von Euch, auch dann, wenn Ihr sie gerade nicht seht. Aber Achtung: Die Burschen sind Bestandteil eines verstrickten "Ökosystems", das Ihr durch unbedachte Aktionen (Links) Die Karte für alle Fälle: leicht aus dem Gleichgewicht bringen könnt. Auf der "Automap" wird Eure Ergo: Wer mordend und brandschatzend durch die Dörfer rennt, jeden Passanten erdolcht und alten Damen die Taschen ausräumt, der braucht sich nicht zu wundern, wenn ihm sein mieser Ruf bald vorauseilt.





Dann ist Metzger Jupp nämlich nicht mehr

ganz so freundlich - und sobald Ihr seinen

→ Mittelalterliche Stimmung in Tolkien-Tradition: Bauten und Dörfer hat Westka europäisch gehalten.

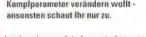








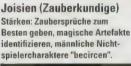
Die Kämpfe hat Westka automatisiert: Ihr greift nur ein, wenn Ihr die Kampfparameter verändern wollt ansonsten schaut ihr nur zu.



Laden besucht, kramt der verängstigte Handwerker die Armbrust unter der Theke hervor. Ähnlich

komplex sind die monströsen Bewohner Arcateras: Ob Ork, Goblin oder anderer Halbmensch, auch die Bestien haben besseres zu tun, als sich mit Todesverachtung auf eine bis an die Zähne bewaffnete Hel-

sich werfen, fiese Gottheiten anrufen, Widersacher "an die







Acron (Chaos-Priester)

Stärken: Mit Zaubersprüchen um



Duran (Abenteurer) Stärken: Hohe Körperkraft, kann fast alle Waffen einsetzen und Rüstungen tragen. "Hans-Dampfin-allen-Gassen"



Connar (Dieb) Stärken: Schösser knacken, unbescholtenen Passsanten die Taschen ausräumen. Spezialist für Schußwaffen.

dentruppe zu stürzen und dabei sinnlos den eigenen Kopf zu riskieren. André hierzu: "Allesamt gehen sie ihrem Tageswerk nach und verfolgen in der Welt eigene Ziele. Sie warten daher nicht brav an ihrer Stelle, um sich dann tentakelschwingend auf euch zu stürzen. Stattdessen leben sie ihr Leben und ihr stolpert dort hinein - und damit in das Abenteuer, das es zu bestehen gilt." Was sagt uns das? Es sagt uns, daß diese Monster keine hirnlosen Fleischbrocken sind, die ihren Lebenszweck darin sehen. sich irgendeinem schwertschwingenden Irren in die Klinge zu stürzen, nur damit der sein Erfahrungspunkte-Konto aufbessern und anschließend seinen Käsedolch an ihnen abwischen kann. Nicht umsonst hat man Kämpfe und Ausrüstungs-Inflation auf das gerade noch nötige Minimum beschränkt. Die Fantasien seiner japanischen Kollegen sieht André dagegen so: "Dabei hilft einem meist ein Arsenal von magi-Schweizer-Armeeschen schwertern mit unzähligen



Auf der Pirsch: Eure Gruppe hat die sicheren Stadtmauern

Optionen und ein Sack voll magischer Sprüche von weltenzerstörender Macht." Die gibt's zwar bei Arcatera auch, aber wozu die Vielfalt übertreiben? Klar, auch André steht auf Macht und Magie, denn: "...wo von Fantasy die Rede ist, darf Magie natürlich nicht fehlen. Aber auch hier hat man keine sinnlose Materialschlacht vom Zaume gebrochen, nur um eine höhere Spruchanzahl auf die Rückseite der Verpackung drucken zu können." Ganz klar: Die Arcatera-Zauber wurden sorgfältig aufs Spielgeschehen abgestimmt - und beschränken sich in ihren Einsatzmöglichkeiten nicht nur auf den Kampf! Im Gegenteil: Manche Zauber beeinflussen den Gemütszustand Eures Gegenübers - und können so zum Beispiel den Ausgang eines Gesprächs maßgeblich beeinflussen. Ihr seht also: Arcatera-Spielen will gelernt sein - denn wenn erst einmal drei Wochen ins Land gegangen sind, dann ist Euer Abenteuer vorbei, so oder so. Aber wie Euer Streifzug durch Arcatera ausgeht - ob das Abenteuer ein jähes und unerwartetes Ende unter den Pranken irgendeines Monstrums findet oder ob Ihr selbst die geheimsten Geheimnisse lüftet - das entscheidet einzig und allein Ihr. Immerhin zehn unterschiedliche Abspannsequenzen halten die Jungs von Westka für Euch bereit. Und welche davon Ihr seht - das können Euch selbst die Entwickler nicht sagen. Arcatera ist nicht linear, nicht berechenbar, sondern wie eine eigenständige, kleine Welt: Was Ihr aus Eurem Leben und dem Eurer Charaktere macht, liegt bei Euch. Jeder ist seines eigenen Glückes Schmied. Westka liefert Euch nur den Spielplatz, auf dem Ihr Eure rollenspielerischen Gelüste austobt....ganz ohne Plot-Vorgaben oder spielerische Knebel.



Castlevania: Legacy of Darkness

Genre	
Anbieter	
Entwickler	
Erhältlich ab	

Er ist einfach nicht totzukriegen: Graf Dracula kehrt auf das Nintendo 64 zurück und er hat es auf Euch abgesehen!



← "Geht's nicht 'n bißchen schneller, alter Mann?" Den knochigen Fähr mann (links) kennt lhr nach aus Symphony of the Night.



↓ Futuristisch mechanisch: Dem Laser solltet Ihr lieber aus dem Wea gehen.



as für ein Ärger... Da habt Ihr Euch

im letzten Castlevania-Abenteuer

mühsam durch das Schloß des

finsteren Fürsten gekämpft, um ihn ein für

allemal zu beseitigen, und nun taucht die

blutsaugende Nervensäge schon wieder auf!?

Falsch! Castlevania: Legacy of Darkness spielt

nämlich acht Jahre vor dem ersten N64-Aus-

flug der Vampirjäger-Sippe - und wo Ihr in Teil

1 gerade noch eine Katastrophe verhindern

konntet, da bahnt sich im aktuellen Castleva-

nia erst der Ärger an. Jedenfalls hat sich wie-

der ein tapferer Recke bereiterklärt, Kollege

Ketchup den Garaus zu machen. Nachdem

zuletzt Reinhardt Schneider und sein weibli-

Counterpart Carrie Fernandez durch die Residenz des Grafen geschlichen sind, begibt sich diesmal Wolfsmensch Cornell auf die abenteuerliche Reise. Dracula hat das Heimatdorf des behaarten Helden niederbrennen lassen - nun wird Cornells Schwester vermißt. Das kann natür-

>> Was die Story von Castlevania

noch verbarg, wird im zweiten

N64-Teil enthüllt. <<

lich nicht angehen: Sofort macht sich der heroische Halbwolf auf den Weg in das gigantische Anwesen des spitzzähnigen Fieslings.

Cornell ist aber nicht nur überaus mutig, der pelzige Kerl hat auch ganz spezielle Fähigkeiten in petto: Auf

Knopfdruck mutiert der mondsüchtige Protagonist zur blutrünstigen Bestie - als Werwolf beißt sich's gleich viel einfacher durch die geg-

nerische Monsterschar. Egal, ob Vampir, Höllenhund, Skelett oder Fischwesen - mit einem kräftigen Prankenhieb bringt Ihr die faulige Brut zum Kapitulieren. Leider zehrt die Wolfs-Metamorphose an Eurem Juwelenvorrat - mit jeder Sekunde wird Euch ein wertvoller Klunker abgezogen. Doch solltet Ihr die funkelnden Edelsteine nicht unüberlegt für ein paar vergnügliche Minuten als Rudeltier vergeuden - Ihr

benötiat Kleinode für den Einsatz Eurer Spezialwaffen. Die haben

gegenüber den vorangegangenen Castlevania-Episoden nicht verändert: Schleudert den Kreuz-Bumerang in die Armee der Untoten. werft mit einer mächtigen Axt um Euch oder haltet mit der Uhr die Zeit an. Das Wurfmes-

ser eignet sich hervorragend, um Eure Angrei-

↑ Wie in Resident Evil: Laßt Ihr den Zombie zu nahe herankommen...



...verbeißt er sich wie ein Terrier, Daß Ihr eine schwere Metallrüstung tragt, ist ihm dabei wohl nicht aufgefallen..

→ Der erwachsene Henry ist ein Held der alten Schule: Wird's ihm zu bunt, zückt er den Revolver...







STATUS COOL

00000

00

GOLD

Der erste Wolf, der hacken kann: Mit Eurer scharfen Klaue zerlegt Ihr den Geisterritter in seine Einzelteile.

(Ihr erinnert Euch?) überhaupt zum gräßlichen Terror-Monarchen werden konnte, sondern Ihr beeinflußt auch aktiv die Zukunft. So müßt Ihr bei-

spielsweise im fünften Level den Jungen Henry vor einem verrückten Kettensägen-Mörder beschützen und in Sicherheit bringen. Viele Jahre später ist der Knabe zum robusten Ritter herangewachsen - dann dürft Ihr in seine Haut schlüpfen und ein alternatives Abenteuer beginnen. Habt Ihr das schließlich auch absolviert, kommen die Helden des Vorgängers erneut zum Zug: Reinhardt und Carrie stürzen sich in die Schlacht - was Euch mit den beiden erwartet, iäßt sich derzeit aber noch nicht sagen. Abwechslung und Langzeitmotivation sind jedenfalls garantiert - und auch wenn Ihr einige Locations schon aus Castlevania kennt, gibt es immer noch reichlich neue Levels zu erforschen. Auch der Schwierigkeitsgrad wurde gegenüber dem Vorgänger etwas gemindert - von nun an findet

Ihr viel häufiger Speicherpunkte in den dunklen Gängen. Wir freuen uns jedenfalls schon auf die finale Version, denn Castlevania: Legacy of Darkness hat großes Potential. Und dank Expansion-Pak-Unterstützung geht's diesmal sogar in Hi-Res auf die Pirsch...

fer auf Distanz zu erdolchen und aufdringliche Vampire haltet Ihr Euch mit einer Pulle Weihwasser vom Hals das ätzt! Wer nicht ganz so rigoros vorgehen will, verläßt sich auf die traditionelle Verteidigung mit der scharfen Klaue oder verschießt magische Lichtstrahlen. Ansonsten hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel geändert: Noch immer tickt während des Spielens am oberen Bildschirmrand eine Uhr. Wandert Ihr tagsüber durch das Schloß, trefft Ihr noch auf wenige Gegner, wagt Ihr Euch hingegen nachts in das düstere Gemäuer, verfolgen Euch ganze Heerscharen mordlüsterner Kreaturen. Vorsicht und ein wachsames Auge sind also

nach wie vor das A und O in Castle-

vania - und wenn Euch das nächtliche Dämonen-Gekloppe zu bunt wird, benutzt Ihr einfach eine Sonnenkarte. Für beide Tageszeiten gibt's nämlich die passenden Kärtchen: Ihr finerneut in die dunklen Kammern von *Castleva-*nia hinabzusteigen. Die starke Ähnlichkeit ist aber auch kein Wunder, schließlich sollte

* "Keine Angst, ich werde Dir nichts Thun, Fisch!" Reingelegt!

Der Kiemenmann kriegt ordentlich auf die schupgige Birne.

Legacy of Darkness ursprünglich nur eine Special Edition des Erstlings werden. Glückliurde gegentreesweise ent-

schied sich Konami dann doch dazu, ein eigen-

ständiges Abenteuer zu kreieren - auch wenn es ziemlich viel mit dem Prequel (genaugenommen Sequel) gemein hat. Was die Story von *Castlevania* noch verbarg, wird dafür diesmal enthüllt. Acht Jahre bevor der tapfere Reinhardt Schneider zum ersten Mal einen Fuß in Draculas Schloß setzt, begibt sich Cornell auf die Pirsch. Unterwegs erfahrt Ihr nicht nur, wie der kleine Magus aus Teil 1

>> Der Schwierigkeitsgrad wurde gegenüber dem Vorgänger etwas gemindert.<<

Action view

det die magischen Objekte in den altbekannten Kerzen und Fackeln oder im gegnerischen Leib - ein gezielter Hieb bringt die Gegenstände zum Vorschein. Und wird Cornell bei der Vampirhatz mal verletzt, gibt's auch keinen Grund zur Sorge - im Inventar findet sich bestimmt ein leckeres Brathähnchen oder Roast Beef. Bei so viel Gewohntem fällt der Einstieg nicht schwer: Wer den ersten N64-Teil gespielt hat, wird keine Probleme haben,



Treffen der Generationen? Der garstige Kettensägen-Mann will dem kleinen Henry ans Leder - das müßt ihr verhindern.

HENRY



Gebt acht
im Schacht!
Um heil nach
oben zu kommen, müßt Ihr
den Loren ausweichen...

02300

International Superstar Soccer Pro Evolution

Mit etwas verspätung gegenüber der Konkurrenz aus den Häusern Sony und EA betreten bald auch Konamis Millenium-Kicker den Rasen. Doch vielleicht sind die letzten ja die ersten...

ie ISS-Reihe feierte seine großen Erfolge vor allem auf dem Nintendo 64. Dort überzeugte man vor allem mit taktischem Action-Soccer, welches die Konkurrenz von Electronic Arts bis vor einiger Zeit ganz gut in Schach halten konnte. Auf der Play-Station stand man hin-

gegen immer im Schatten des Electronic Arts-Giganten. Wer Nationalmannschaften mag, der wird hier fündig, denn 53 Teams mit leicht veränderten Nachnamen bieten sich für allerlei Pokal- und Ligawettbewerbe an. ISS bietet natürlich die obligatorischen Turniere an, wobei Pokalwettbewerbe noch realistisch anmuten, komplette Ligen mit Nationalmannschaften aber wohl eher ein feuchter Traum des Herrn Blatter bleiben dürften. Das hat Konami auch gemerkt und netterweise 16 europäische Spitzenklubs zum fröhlichen Championsleaque-Kick implementiert. Doch



Peim gegnerischen Torschuß sollte kein Spieler auf Selbstschutz verzichten – sonst ist`s Asche mit der Familienplanung!

wirft man einen Blick auf die Spielerzusammensetzung von Bayern, ManU oder Barcelona, wird klar, dass man wohl in punkto Lizenz ganz schlechte Karten hatte und ausschließlich auf Fantasienamen zurückgreifen musste. Egal, Fans mit Ran-Datenbank bekommen das dank Editor schnell in den Griff. Apropos Editieren, glücklicherweise kann man auch die Tastenbelegung frei wählen und seinen Gewohnheiten anpassen.

Der Star bei ISS Pro Evolution ist das Spiel selbst. Unsere nahezu fertiggestellte Version bewies schon eindrucksvoll, dass taktischer Fußball und hoher Unterhaltungswert durchaus auf einen Nenner zu bringen sind. Bei ISS Pro Evolution, dem Strategiespiel unter den



So muß ein Spieler aussehen – nur über den Namen sollten wir noch einmal nachdenken...

hilft die Brechstange recht wenig. Schon auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad sind die Gegner gut organisiert und ohne strategische Ausrichtung wird man über diese Einstellung kaum hinauskommen, ohne permanent zu verlieren. Die mannigfaltigen Optionen wie Manndeckung, taktische Ausrichtungen oder eine Unmasse an Aufstel-

lungssystemen findet man so oder ähnlich auch in

anderen Genrevertretern.
Das Taktiksystem, mit dem man aus einer Reihe von Manövern vier Aktionen über Tastenkombinationen aus-

wählen kann, bringt die hohe Kunst des Spiels zur Geltung. Doch natürlich ist perfekte Spielbeherrschung unabdingbar, um Erfolge zu lan-

den. Rasantes Umschalten zwischen den Spielern ist Pflicht, sonst holt der Computer jeden Kopfball und unterbindet schnelle Pässe in die Tiefe. Das anspruchsvolle Schusssystem verhindert kopfloses Gebolze und wer seiner Mannschaft bei einem Angriff keine Zeit gibt, sich zu formieren und aufzurücken, wird anstelle von druckvollem

Spiel nur den Konter des Gegners erleben.

ISS Pro Evolution ist ein Spiel, dass zu endlosen Übungssessions auffordert, um es schließlich zur Perfektion zu bringen. Der Weg dahin wird durch hyperintelligente Geg-





deckung, taktische Ausrichtungen

Drin oder nicht drin? Das Replay läßt sich bei frei wählbaren Kameraperoder eine Ungesch an Aufstell spektiven stufenlos vor- und zurückspulen.





- Da ist der Keeper chancenlos der Ball ist hoffnungslos verloren.
- Eine große Auswahl an Stadien wurden authentisch nachgebildet.



ner, geniales Gameplay und taktische Finesse zum unterhaltsamen Trip in die fast unendliche Weiten des vielleicht beste Fußballspiels auf der PlayStation.



lim Handumdkehen

Nimm' die Zukunft in die Hand! Mit dem PSXTM-Controller der nächsten Generation: das Airpad won Joytech! Steure links, rechts, hoch oder runter, nur mit einer leichten Bewegung aus dem Handgelenk ohne Richtungs-Buttons oder Steuerknüppeil Die patentierte Motion Reflex Control Sensor Technologie des Airpads™ ermöglicht Dir sofortige und exakte Réaktion völlig verzögerungsfrei.

Gleichgültig in welchem Game Du es verwendest, das superergonomische Airpad™ bringt einfach mehr Action im "Handumdrehen"!



Weltneuheit!































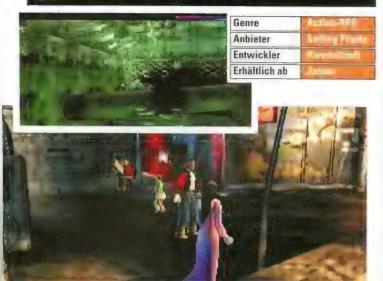
AYSTATION PYPSAL SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONT ELECTRONIC PUBLISHING LTD., NINTENDO 647/N647 SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AME



and the

SOFTWARE NEWS

OverBlood 2



ir schreiben das Jahr 2115: Die Umwelt ist nahezu komplett zerstört - die Menschheit kann sich nicht mehr ungehindert auf dem Planeten bewegen. Auf der gesamten Erde gibt es nur noch 87 Orte, an denen die Menschen leben können - gigantische Luftkühlungsmaschinen sorgen für das richtige Klima. Euer Abenteuer beginnt in East Edge, der einzigen Großstadt auf dem Planeten: In der Haut von Held Arcano Brani inspiziert Ihr die Umgebung. Der duchtrainierte Jungspund erinnert mit seiner blonden Punk-Tolle stark an Final Fantasy VII-Recke Cloud Strife. Wen wundert's? Schließlich präsentiert uns Entwickler Riverhillsoft mit OverBlood 2 einen interessanten Action/RPG-Mix - von Action-Adventure-Pfaden des ersten Teils hat man sich verabschiedet. Überhaupt hat

der Nachfolger nichts mit dem Erstling gemein - OverBlood 2 ist ein komplett eigenständiges Spiel. Dank der düsteren Atmosphäre fühlt Ihr Euch schon bald in Arcanos Abenteuer hineinversetzt. Euren wackeren Helden verschlägt's auf seiner spannenden Reise in die unterschiedlichsten Gefilde: Mal wandert Ihr durch polygonales Science-Fiction-Terrain, ein anderes Mal bewegt Ihr Euch vor einer vorgerenderten Kulisse. Unterwegs vertrimmt Ihr skurrilste Angreifer (in Echtzeit), sucht versteckte Gegenstände oder erwerbt beim Fachhändler Medizin und Power-Ups. Fans düsterer Science-Fiction-Szenarien und Rlade Runner-Anhänger werden mit OverBlood 2 ihre helle Freude haben - die ausgeklügelte Story hält Euch stundenlang bei Laune. Und für Langzeitunterhaltung ist ohnehin gesorgt: Das Spiel

kommt auf zwei CDs daher. Legt bis zum Release im Januar schon mal die eine oder andere Mark zur Seite.



Mario Party 2



Genre
Anbieter Nintendo
Entwickler
Erhältlich ab

enn vier eine Party feiern, dann gibt's meistens Chips, Spirituosen (okay, das haben alle unter 16 nicht gelesen: für Euch

gibt's lecker Cola) und jede Menge Süßkram – aber so richtig in Schwung kommt Eure Fete erst, wenn's zur Beköstigung auch noch die passende Unterhaltung gibt. Der eine packt sein "Mensch ärgere Dich nicht" und eine Musik-CD aus dem Schrank, aber für N64-Besitzer gibt's beides zusammen auf einer Cartridge: Mario Party 2 greift wie der Vor-

gänger das klassische Brettspielkonzept auf und paart das bunte Treiben mit fröhlichen Klängen – ein Spaß für den Freundeskreis oder die ganze Familie, Spielerherz, was willst Du mehr? Ich ziehe, Du ziehst – und sie gewinnt: So oder so ähnlich funktionieren die meisten Brettspiele, und so funktioniert auch die zweite "Mario Party". Mit einem kleinen Unterschied: Kommt's beim Passieren eines Spielfeldes zu



einem besonderen Ereignis, dann sprechen weder die Würfel noch wird eine "Ereigniskarte" gezogen, stattdessen werden Eure pummeligen Konterfeis in ein dreidimensionales "Lustspiel" katapultiert. Unsere Screenshots geben Euch einen kleinen Vorgeschmack auf die Mini-Intermezzi: Die Mario-Sippe duelliert sich im Wilden Westen, schießt mit Pfeil und Bogen um die Wette, liefert sich heiße Kart-Duelle oder buddelt im Märchenwald nach Pilzen. Wer am fleißigsten ballert, buddelt oder rast, der macht das Rennen - und motzt so seine Chance für den nächsten Spielzug gehörig auf. Multiplaver-Spaß für Mario-Fans mit Faible für Gesellschaftsspiele - nicht eben anspruchsvoll, aber sicher einen Blick wert.



Genre

Anhieter

Entwickler

Erhältlich ab

Eagle One - Harrier Attack

pätestens seit True Lies kennen selbst gestandene Landratten den Unterzwischen "normalen" Kampf-Flugzeugen und Harrier-Jets. Letztere können nämlich ganz nach Wunsch des Piloten ihre Triebwerke in die senkrechte Lage stellen und auf einer Höhe schweben. Genau um diese Art Jets geht es in der Flug-Simulation Eagle One. Die fliegenden Kampfstationen

hinter deren Steuerknüppel Ihr Euch klemmen dürft sind hier das einzige Mittel, einen (fiktiven) Konflikt zu beenden. Das

Genre	A series have been
Anbieter	les en en
Entwickler	Carra Carra
Erhältlich ab	

Simon

Handling ist für Ace Combat-Veteranen möglicherweise etwas gewöhnungsbedürftig, aber insgesamt gut gelöst - mit dem linken analogen Stick steuert Ihr die Höhenruder, während der rechte Stick den Blickwinkel des virtuellen Piloten in alle

> Richtungen schweifen läßt. Grafisch bieten die bisher spielbaren Schauplätze (Wüste Meer) und noch recht wenig Gebäu-

de- und Landschafts-Details, Explosionen und Raketenschweife sehen allerdings schon sehr gut aus. Ob nette Effekte und gutes Handling allerdings ausreichen, um mit Ace Combat konkurrieren zu können, bleibt bis zur finalen Version abzuwarten.

ı	Dreamcast	3.		
	G		igantische	Monst

ter-Trucks mit neterhohen Reifen - eine Fahrt mit derartigen Mutationen des Motorsports wünschen sich wohl nicht nur Stau-

Geschädigte. Einmal hinter dem Lenkrad sitzen und mit einem der PS-Protzer über Pisten (und diverse Autos) brettern. Aller Voraussicht nach werdet Ihr Euch diesen Wunsch im nächsten Jahr erfüllen können - laut Entwickler Kalisto sogar bei beständigen 60 Frames pro Sekündchen. Die ersten Bilder wirken auf jeden Fall schon sehr gut trotz detaillierter Indoor- und

Outdoor-Strecken ist kein Nebel zu erkennen. Damit die Spielbar-



keit auch nicht zu kurz kommt. erwarten Euch vier unterschiedliche Vehikel-Varianten (jede mit

Daniel

Genre Anhieter Entwickler

Erhältlich ab

drei unterschiedlichen Upgrade-Möglichkeiten), realistische Fahrphysik und ein packender Zweispieler-Modus. Man darf also auf einen heißen März gefasst sein!



Spiderman

piderman ist zurück - und mit ihm jede Menge Ärger. Da trifft es sich gut, daß wir es hier mit einem waschechten Comic-Helden zu tun haben... Denn wenn Peter Parker in sein modisches Spinnenkostüm steigt, sollten sich sämtliche Gau-

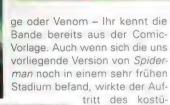
dort ner draußen warm anziehen. Spidev kickt, boxt, schwingt und spinnt wie in alten Zeiten nur wesentlich eleganter. Im Gegensatz zu vorangegangenen NES- oder Drive-Mega Abenteuern agilen

Maskenträgers bedient sich "die Spinne" diesmal all ihrer Fähigkeiten. Da lauft Ihr nicht nur durch dunkle Gassen und vermöbelt fleißig Großstadt-Gangster, ihr werdet regelrecht zum Videospiel-Artisten. Ist eine Häuserwand im Weg, kraxelt Spiderman die Fassade kurzerhand nach oben. Trennt Euch ein klaffender Abgrund vom feisten Bösewicht, seilt sich Euer flinker Held hinüber ein Schutz in die Höhe genügt. Und

werdet Ihr mit einem Gegner partout mal nicht fertig, spinnt Ihr den Angreifer einfach in einem klebrigen Netz ein - ganz schön eklig! Natürlich seid Ihr als spinnerter Protagonist mal wieder der Mann für alles: Hier ein Gauner gestellt, da ein Bankraub verhin-

> dert - und nebenbei kriegt Ihr es noch mit den ganz großen Fieslingen zu tun. Egal ob Dr. Octopus, Carna-





tritt des kostümierten Spinnenmanns sehr vielversprechend. Wollen wir doch mal sehen, wie sich die Spinne schlägt, wenn sie Sommer durch unser Testlabor turnt...







Crazy Taxi

Genre	
Anbieter	S
Entwickler	
Erhältlich ab	71.5

Spielhallen-Feeling fürs heimische Wohnzimmer? Sega zeigt, wie Arcade-Umsetzungen aussehen können!





← Der Zielort Eures Fahrgastes meist real existierende Labels wie Pizza Hut oder Levis - wird mit einer grünen Linie markiert.

◆ Verkehrsregel Nummer 1: Auch im dichtesten Stau findet sich immer noch ein Plätzchen..



← Verkehrsregel Nummer 3: Warum langsam anfahren, wenn

Verkehrsteilnehmer sollten dezent darauf hingewiesen werden, daß sie den Fahrfluß

← Verkehrsregel Nummer 2: Zu langsame

steige, Hunderte Autos blockieren sich gegenseitig - und Ihr seid mitbehindern. tendrin. Da Euer Fahrgast mit jeder verlorenen Sekunde den Fahrpreis minimiert, lautet die Devise "Vollgas!". Galant

die Straßen-Gleise. Busse fahren

ihre Stationen ab, Passanten wan-

dern beschäftigt über die Bürger-

kurvt Ihr mit Eurem Straßenschiff also bei Höchstgeschwindigkeit möglichst nah an allen Hindernissen vorbei, nutzt gekonnt Abkürzungen oder jagt im Speed-Rausch über die Bür-

gersteige - panisch flüchtende Passanten inklusive. Optisch ist Eure Hatz durch die unterschiedlichen Städte brilliant gestaltet worden, trotz mächtig vielen Passanten (stellenweise über 20), Autos und anderer Hindernisse bleibt die Framerate konstant bei 30 Frames! Dazu kommen die genia-

len Animationen der Passanten und Fahrgäste. sie schlendern gemütlich über die Bürgersteige, flüchten panisch falls Ihr ihnen zu nahe kommt oder werden auf dem Rücksitz Eures Autos hin- und hergeschleudert. Obwohl der Realismus zugunsten des Spielspaßes nahezu komplett aus dem Spiel verbannt wurde. bewegen sich alle Fahrzeuge physikalisch korrekt. Euer breiter Straßenkreuzer streckt nach einem Sprung alle Viere von sich, knallt bei der Landung hart auf den Asphalt (Funkenflug inklusive) oder bringt sich bei stärkerer Beschleunigung in die optisch sehr ansprechende "Burnout"-Stellung. Anstatt hier jedoch noch mehr Platz mit Text zu verschwenden, schalten wir jetzt lieber einen Gang zurück und lassen Euch die grandiose Optik der Screenshots genießen - einen ausführlichen Test dieses Hit-Kandidaten findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

as Beste kommt immer zum Schluß!" - was bei der heimischen Weihnachtsfeier schon Generationen zum festen Familien-Ritual gehört, scheint sich mittlerweile auch

bei einigen Publishern eingebürgert zu haben. Oder wie läßt es sich sonst erklären, daß uns grundsätzlich einen vor Redaktionsschluß Perlen vom Schlage eines Crazy Taxi ins Haus



Herr im Himmel! Der freundlich Pastor ist zu spät zur Messe und muß so schnell wir möglich zur Kirche leider hat er nicht mit einem derart "pflichtbewußten" Taxifahrer gerechnet.

langerwartete Automaten-Umsetzung sorgte binnen einiger Sekunden für offene Münder und stillstehende Tastaturen! Denn obwohl die

>> Sega brennt mit Crazy Taxi ein Grafikfeuerwerk ab, das auf keine Redakteurs-Haut geht. <<

unscheinbare Preview-GD-Rom eine noch sehr frühe Vorab-Version darstellt, brennt Sega mit Crazy Taxi ein Grafikfeuerwerk ab, das auf keine Redakteurs-Haut geht. Hinter der Windschutzscheibe eines von vier coolen Gefährten spielt Ihr für überall wartende Fahrgäste den digitalen Taxifahrer - nach dem Einladen müßt Ihr Eure stets nach der Uhr schielende Fracht schnellstmöglichst am Zielort abliefert. Wer sich nun eine gemütliche Schaukel-Fahrt zu beruhigenden Jazz-Rhytmen vorstellt, hat offensichtlich nicht mit den Tücken einer belebten Großstadt gerechnet. Straßenbahnen

tuckeln im Sekundentakt quietschend über









SKATS AND JESTROY

_defy urban gravity











12 Level mit vollkommen interaktiver Umgebung 6 Charaktere mit unterschiedlichen Fertigkeiten



Realistische Locations (u.a. New York, Paris, London, Frankfurt/Main) Multiplayer- und Wettkampf-Modi



Über 100 Skater-Tricks Super-Soundtrack

















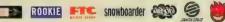






























olin McRae, Ari Vatanen, Juha Kankkunen, Stig Blomqvist - bei diesen Namen müsste bei Rally-Fans

Gas-Fuß unkontrolliert vibrieren beginnen. Dank dem fahrbegeisterten Enwickler-Studio Digital Illusions können Rally-Fans in aller Welt diese Sucht nun in Griff den bekommen. In Rally Masters könnt Ihr in die

Rolle von 30 authentischen Rally-Fahrern schlüpfen und (in 4 Spielmodi) mit einem der 17 offiziellen Lizenz-Autos um die Erstplatzierung fahren - auf über 40 Strecken und ganz nach Wunsch sogar im Zweispieler-

Modus, Zuviele Daten auf einmal? Gut, dann ergötzt Euch an der brillianten Grafik und den ab-wechslungsreichen Wetterbedingungen. Von klarem Sonnenschein über Schnee, Eis, Regen und Nebel bis hin zur stockfinste-

Genre	
Anbieter	l my summer
Entwickler	حصالا سی
Erhältlich ab	(Firettin)



ren Nacht ist alles vertreten, was das Einhalten der Ideallinie unmöglich macht. Wir sind auf jeden Fall gespannt, ob die fertige Version unseren sehr guten Eindruck bestätigen kann.



Dew Prism

Genre

Anhieter

Entwickler

ür Fun-Generation-Leser nicht mehr taufrisch, aber immer noch eine News-Meldung wert: Squaresofts jüngster Adventu-

re-Streich hat es endlich in die japanischen Software-Läden geschafft. Zum Spiel: Ihr schlüpft wahlweise in die Polygon-Galoschen einer kessen Zopfliese oder eines zurückhaltenden Manga-Burschen, prescht in halsbrecherischem Tempo durch dreidimensionale Fantasy-Aufbauten und zerlegt mit Wurfreif oder

Keule klebriges Polygon-Getier. Wer sich noch an den Brave Fencer Musashi (klei-Squaresoftner Samurai mit riesengroßer Klappe) erinnert, der weiß, was gespielt wird - und vor allem, wie es gespielt wird: Die Umgebung ist griffig,





knubbelig und vom gemeinen Handgriff bis zur ausgewachsenen Kletterpartie rundum interaktiv. Vom Moos überwucherte Tempel-Ruinen. finstere Katakomben - und bildschirmfüllende Fabelbestien, die mit brachialer Effekt-Wut um Eure Aufmerksamkeit heischen: Dieses

> Genre Anhieter Entwickler



Adventure läßt keine Wünsche offen, aber dafür leider jede Menge Fragen. Mit japanischen Bildschirm-Texten bleibt's vorerst ein Sammlerstück - und was eine deutsche Umsetzung angeht, hielt sich Squaresoft bedeckt. Also: Drückt tüchtigt die Daumen - es lohnt sich!



Toy Story 2

is zur Unendlichkeit - und noch viel weiter!" Disney-Fans kennen diesen Ausspruch noch aus dem Animationsstreifen Toy Story. Mit der mitreißenden Geschichte um eine bunte Spielzeugsippe setzten Amerikas Zeichentrickmeister erstmals einen Fuß in die Welt der 3D-Animation - in den mittlerweile weltberühmten Pixar Studios entstand ein klassisches Leinwand-Abenteuer für die ganze Familie. Und weil's so erfolgreich war, gab Disney gleich eine Fortset-



zung in Auftrag - nach Das große Krabbeln ist Toy Story 2 also das dritte Kinowerk von Pixar. Kein Wunder, daß eine Videospielumsetzung nicht lange auf sich warten ließ: In der PlayStation-Jump'n'Run übernehmt Ihr die Kontrolle von Space Ranger Buzz Lightyear - der tapfere Astronaut ist auf der Suche nach seinem Kumpel Woody. Der coole Cowboy wurde nämlich in einem unbeobachteten Moment von einem dreisten Spielzeugsammler stibitzt ruckzuck in den Koffer gepackt und in der Corvette davongebraust. Nun ist der Ärger groß: Um Woody wiederzufinden, muß Buzz die ganze Nachbar-

schaft durchkämmen - die Gefahren, die in Andys Haus Erhältlich ab (der Eigentümer des ganzen

Daniel

Spielzeugkrams) lauern, sind dabei noch die harmlosesten. Ob feindliche Plastikroboter, herumstreunende Haustiere oder Gefahren im Straßenverkehr - so ein Space Ranger hat's nicht leicht. Dafür ist der gute Weltraum-Held aber auch mit allerlei Features ausgestattet: Integrierter Laserstrahl, ausklappbare Tragflächen, schußsicheres Visier, Hydraulik-Stiefel und Zielvorrichtung - das sollte für's erste genügen. Und Buzz weiß seine zahlreichen Gadgets vortrefflich zu nutzen: Commander Lightyear sprintet, springt, schießt, segelt und sucht was das Zeug hält. Natürlich seid Ihr nicht ganz auf Euch alleine gestellt: Unterwegs trefft Ihr





immer wieder auf alte Bekannte, die Euch unter die Arme greifen -Dinosaurier Rex, Mr. Kartoffelkopf, Dackel Slinky und Sparschwein Hamm sind nur einige davon. Uns hat das amüsante Hupf-Abenteuer schon ganz gut gefallen - mal sehen, wie Toy Story 2 beim Test in der nächsten Ausgabe abschneidet.

robleme ? Ich liebe solche Tage! - mit Die Hard Trilogy 2 setzt John McClane seinen (zumindest bei der BPiS) berüchtigte Stirb Langsam-Genre-Mix fort. Da Entwickler der bekannte Filmstoff allerdings schon im Vorgänger vollständig verwendet wurde, haben sich die Entwickler eine fik-

tive Storyline in Las Vegas ausgedacht. Das Spieldesign orientiert sich am ersten Teil - Die Hard Trilogy 2 ist erneut eine Mischung aus Shoot'em-Up, Action-Rennspiel und Lightgun-Shooter, Allerdings gibt es auch Neuerungen, so müßt Ihr z.B. (im schmutzigen Unterhemd von John McClane steckend) Sicherheitskameras überwinden und fleißig Keycards einsammeln. Alle drei Spielab-

schnitte basieren wieder auf der gleichen Grafikengine und erinnern (von einigen kleinen Verbesserungen einmal abgesehen) optisch doch

stark an den indizierten Vorgänger. Bahnbrechende Neuerungen oder gar Innovation erwarten wir uns von Die Hard Trilogy 2 sicherlich nicht, aber falls diese Neuauflage qualitativ an den ersten Teil heranreicht, sollten John McClane-Fans schon einmal anfangen ihr Weihnachtsgeld zu sparen.

Genre

Anbieter

Entwickler

Erhältlich ab

Griz

Genre

Anbieter



Simon



GAME BOY COLOR Dragon Quest Monsters



Drak

H 79

ikachu bekommt Gesellschaft: Ab Mitte Dezember turnen auch die japanischen Dragon-Quest-Monster durch kunterbunte Rollenspiel-Reiche mit monströser Fauna. Wie im Nintendo-

Titel laßt Ihr statt Eurem Helden dessen possierliche Schoß-Monster gegen die feindliche Biester-Brut antreten: Wählt das Hosentaschen-Untier Eurer Wahl - und prügelt dem Gegner die Hitpoints aus dem Pixel-Leib! Nur tüchtig zulangen, dann

wird der widerspenstige Kerl schon zahm und wenn Ihr dann noch ein paar Leckerli aus dem Heldenrucksack zaubert, schließt sich das gefügig gemachte Mini-Monster auch gerne Eurer Truppe an. Die Techniken zum Viecher-

H104 M 21 50 64 94 LOS

Ause

WEG

Stephan

Fang kennt Ihr bereits aus Pokémon, neu dagegen ist der Zuchteffekt: Verbrüdert, verschwestert und kreuzt Eure Monster so lange miteinander (oder über Link-Kabel mit denen eines Freundes), bis aus dem digitalen Brutkasten Fuer Traumkind hunft

Pick

23

Grem

H 62

Drak wendet F-Schwert and

LMA Manager

mmer noch schielen die Konsolisten neidisch auf die PC-Fraktion, zumindest dann, wenn als Wunschtitel ein kompetent inszenierter Fußball-Manager auserkoren wurde. Codemasters wollen mit LMA Manager diesem Mißstand Abhilfe schaffen, zumindest dann, wenn Ihr Euch mit ausschließlich englischen Teams zufrieden gebt. Von der Premier League bis runter in die

dritte Division dürft Ihr das Wohl und Wehe Eurer Mannschaft steuern, angefangen beim Training über Transferverhandlungen bis hin zum Stadionausbau erscheinen die beeinflussenden Maßnahmen äußerst umfassend. Allerdings ist einiges an Einspielzeit von Nöten, um sich letztlich (ziel)sicher durch die anfangs

ziemlich verwirrend anmutende Menüführung zu klicken. Die Übertragung der eigentlichen Begegnungen dagegen ist so knuddelig wie witzig, mit typisch britischer, also bombastischer Stadionatmosphäre hinterlegt -

Anhieter

Entwickler

Erhältlich ab





hier fühlt man sich tatsächlich fast ein wenig wie bei einem Live-Spiel. Ob der Rest des Spiels ähnliche Qualitäten aufzuweisen hat, erfahrt Ihr im ausführlichen Test, in dem wir auch den konsolen-untypischen Zwei-Spieler-Modus unter die Lupe nehmen.

COMPUTER KUDAK

Holbeinstraße 2-4 24539 Neumünster Telefon 04321/22737 Telefax 04321/23312

NINTENDO 64

N64 Donkey Kong Pak N64 Star Wars Pak Limited Edition				294,00 294.00
	No.			54.95
Memory Card 1 MEG		dt.	DM	19,95
				89,95
				109,95
	kpl.			
.ego Racers				109,95
	kpl.			
	kpl.			
Starcraft				
Norms Armageddon	kpl.			
Nrestlemania 2000*		đt.	DM	129,95
Controlpad, farbig Memory Card 1 MEG Armorines in Project Swarm Box Champions 2000 Destruction Derby Donkey Kong + Exp. Pak Sex 3 Deep Cover Gecko* Gran Theft Auto* Lego Racers NBA Live 2000* Rainbow Six* Secret* South Park Rally*	kpl. kpl. kpl. kpl. kpl. kpl.	dt.	DM DM DM DM DM DM DM DM DM DM DM DM DM D	54,95 19,95 89,95 99,95 109,95 119,95 99,95

DREAMCAST

Dreamcast + Modem	kpl. dt. DM	489.00
D 2°	dt. DM	
Fighting Force 2°	dt. DM	89,95
MDK 2*	dt. DM	99,95
Sega Bass Fishing + Rute	dt. DM	179,90
Sega Rally 2	dt. DM	109,95
Snow Surfers	dt. DM	89,95
Soul Calibur	dt. DM	109,95
Soul Fighter	dt. DM	99,95
UEFA Striker	dt. DM	99,95

		_		
Playstation kpl. + Dual Shock		dt.	DM:	239.00
Control Pad Dual Shock, farbi			DM	59,95
Leerhüllen, 1 bzw. 2 CDs	3	dt.	DM	2,00
Lösungshefte, deutsch, A B			DM	9,95
Memory Cards, diverse Größen	AB		DM	19,95
X-Ploder Pro			DM	119,95
Barbie Race & Ride	knl		DM	49,95
Box Champions 2000			DM	89,95
Caesar's Palace 2000*	rqsi.		DM	89,95
Crash Team Racing	kol		DM	89,95
Dino Crises	rqoi.		DM	84,00
FIFA 2000	kal		DM	89,95
Fighting Force 2	Kpi.		DM	89,95
Gran Turismo 2*	kod		DM	89,95
Gran Turismo 2 + Lenkrad*			DM	149,95
Jade Cocoon*	крі.		DM	89,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)*			DM	89,95
Lego Racers			DM	89,95
Le Mans			DM	89,95
Music 2000			DM	89,95
NBA Live 2000			DM	89,95
Official Formula 1 Racing			DM	99,95
Point Blank 2 + G-Con 45	kpl.		DM	139,95
Railroad Tycoon 2*			DM	89,95
Ready 2 Rumble Boxing			DM.	89,95
South Park Rally*			. DM	89,95
Spyro 2			. DM	89,95
Tarzan	kpl	. dt	. DM	89,95
Tomb Raider 4	kpl	. dt	. DM	99,95
Tomorrow Never Dies	kpl	. dt	. DM	89,95
Trick'n Snowboarders		dt	. DM	89,95
Ubik*	kpl	. dt	. DM	89,95
Urban Chaos*		dt	. DM	
Warpath: Jurassic Park*	kpl	. dt	. DM	
WCW Mayhem			. DM	
				-

IHRE VORTEILE

TOP-PREISE Original deutsche Versionen Versandkosten NN DM 6,40 Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00 Versandkostenfrei ab drei lieferbaren Spielen Inclusive Garantie, Schnellservice, Sicherheitsverpackung Kostenlose Gesamtpreislisten Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert Bestellungen am Wochenende per Fax und Anrufbeantworter möglich Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager

Lieferung erfolgt per Post-Nachnahme Besondere Bestimmungen für Indexspiele auf Anfrage Preisänderungen, Satzfehler und Irrümer vorbehalten

SOFTWARE NEWS

Grudge Warriors

er schon immer einmal Papis Waffenschrank plündern und seinen Strandbuggy zur fahrenden Kampf-

aufrüsten wollte. erhält mit Grudge Warriors bald die Möglichkeit dazu, denn hier nehmt Ihr in eben einem solchen Ungetüm Platz und tretet gegen rivalisierende Gangs an. Als Schauplätze dienen dabei recht aus-





gefallene Endzeit-Arenen, in denen Ihr dank überall verteilter Automatikwaffen und herumfliegender Kampfdrohnen keine Zeit zum Verschnaufen bekommen werdet. Natürlich seid auch Ihr nicht gerade wehrlos, denn Euer Buggy verfügt, je nach gewählter Gang, über verschiedene Waffensysteme, die er durch herumliegende Extras noch upgraden kann. Nach einem harten Kampf könnt Ihr Euren Buggy auf Reperatur-Plattformen wieder zusammenflicken lassen, während am Ende jeder der 10 Inseln ein dicker Endboss auf Euch wartet. Wir hatten bisher nur eine sehr frühe Preview-Version zur Verfügung, doch auch hier konnte die Grafikengine schon durch eine ausgereifte Fahrphysik, sowie gute Licht- und hübsche Explosionseffekte beeindrucken. Hoffen wir, daß die Entwickler den eingeschlagenen Weg beibehalten und uns nächstes Jahr mit der fertigen Version beglücken.

Cool Boarders 4

ünktlich zum Weihnachtsfest steht uns der vierte Teil der Cool Boarders-Serie bevor - wird der Genre-Altmeister es dieses Mal schaffen, der Referenz die Zähne zu zeigen? Nach einem ziemlich "coolen" Intro steht man erst einmal vor dem komplexen Optionsmenü, das unter anderem auch einen 4-Spieler-Modus (!) offenbart, Sonv

Lizenzen an Land gezogen, denn neben offiziellen Labels wie K2 oder Santa Cruz erhält man in der Charakterauswahl die Möglichkeit, entweder einen eigenen Fahrer nebst individuell designtem Brett zu erstellen oder auf einen der vier Pros zurückzugreifen. Die Strecken sind mit ihren vielen Hügeln, Bäumen, zugefrorenen Flüssen und schroffen Felsen hübsch anzuse-

hen, allerdings könnte die Auflösung bis zur finalen Version ruhig noch einen Tick höher ausfallen. Leider waren die in unserer Vorab-Version anwählbaren Abfahrten aufgrund der engen Streckenbegrenzung noch recht klein - riesige Streckengebiete wie z.B. bei Snow Surfers erwarten Euch aller Wahrscheinlichkeit also nicht. Friedliches Umfahren der Gegner ist allerdings auch überhaupt nicht nötig, stattdessen bringt man diese mit einem beherzten Rundumschlag zu Fall. Wir sind gespannt, inwieweit die Entwickler den eingeschlagenen Weg fortsetzen - schließlich hat das erst kürzlich erschienene MTV-Sports Snowboarding die Meßlatte auf der PlayStation recht hoch gelegt.



Anbieter

Entwickler

Simon Thrasher: Skate and Destroy

Genre

ach dem eher mäßigen Street Skater und dem genialen Tony Hawk's Pro Skateboarding ist mit Thrasher: Skate & Destroy nun schon der dritte Titel um die sturzlastige Trendsportart in Vorbereitung. Im Vergleich mit der schon erhältlichen Konkurrenz gibt sich Thrasher musikalisch allerdings eher ungewöhnlich, denn anstatt den





Spieler durch harte Riffs zu immer gefährlicheren Tricks anzustacheln. tönte bei unseren Testläufen Old-School und Hip-Hop aus den Boxen. Ebenfalls neu ist die Idee, sein digitales Konterfei ganz nach Belieben mit Markenkleidung

bekannter Sponsoren wie Converse oder DC-Shoes auszustatten. Ansonsten verläßt sich Thrasher allerdings lieber auf Altbewährtes, nach einer kleinen Übungsrunde auf einem der abwechslungsreiche Schauplätzen könnt Ihr im Kampf gegen ein Zeitlimit durch waghalsige Manöver Euer Punktekonto aufstocken. Obwohl die Animationen der Fahrer (von den völlig überzogenen Sturz-Szenen einmal abgesehen)schon ietzt überzeugen können, wird erst die finale Version zeigen können, ob Trasher gegen die Referenzen Tony Hawk's Pro Skateboarding bestehen kann.

South Park Rall



Genre Anbieter Entwickler Erhältlich ab

h mein Gott, sie haben Kenny getötet!" Mittlerweile kennen auch deutsche Cartoon-Jünger diesen kulti-

gen Ausspruch - immerhin flimmert die trashige Zeichentrickserie um vier rotzfreche und obendrein höchst versaute Grundschüler mittlerweile auch bei uns wöchentlich über die Glotze. Und mit wachsender Fangemeinde präsentiert uns Acclaim ein South Park-Abenteuer nach dem anderen. Nach zwei mittelmäßigen Ego-Shootern und dem You don't know Jack-Klon Chef's Luv Shack (Test in dieser Ausgabe) kommen Stan, Kyle, Cartman, Kenny und Co. in abgedrehten Seifenkisten daher. In South Park Rally rast Ihr also um die Wette – und die ganze Serien-Bande ist mit dabei. Von den vier Protagonisten über Mr. Garrison, Damien und Officer Barbrady bis hin zum coolen Alien geben sich sämtliche Charaktere aus dem

South Park-Universum ein flippiges Stelldichein. Spielerisch gibt's kaum Neues: Ihr braust in albernen Karts oder sonstigen Kisten durch Stadt, Wald, Berg und Tal - Euren Kontrahenten vermiest Ihr mit allerlei seltsamen "Waffen" die Fahrt. Ob Katzenschleuder oder Hussein-Bonus -Abwechslung und Spaß werden geboten. Mal sehen, wie South Park Rally bei der Fahrprüfung im nächsten Heft abschneidet...



Anhieter m Fahrwasser von Mario Golf versucht Entwickler sich nun auch Bottom Up an einem Erhältlich ab

Fun-Golfer, In Tee Off kämpfen Kopffüßler aus aller Herren Länder um die beste Punktzahl, wobei das Handling zugunsten eines simpleren Gameplays stark vereinfacht wurde. Etwas befremdlich wirken die japanophilen Rock-Schlager-Musikstücke, die sogar beim



Genre

Simon



Abschlag ertönen und jegliche Konzentration nahezu unmöglich machen. Animationen und 3D-Terrain sind da schon weit besser gelungen, der virtuelle Kameramann läßt sich ohne Murren an nahezu jedem Platz und in jeder Höhe postieren.

Dem Genre entspre-

chend holt man anhand eines ringförmigen Power-Meters zum Schlag aus - ganz nach gewähltem Schläger verändern sich dabei Schußhöhe und Schlagweite. Beim Putten hat man gar ganz auf komplizierte Winkel- und Schußangaben verzichtet, lediglich anhand eines einfachen Power-Meters bringt Ihr den Ball ins Loch. Ob die fertige Version hält, was das Preview in puncto Spielspaß verspricht, werden wir in einer der nächsten Ausgaben sehen.



Anbieter

Entwickler

Erhältlich ab

Konvertierung des preisgekrönten und millionenfach verkauften PC-Strategie-Spiels Starcraft auf Nintendos 64-Bitter scheint

große Fortschritte zu machen. Auf den jüngsten Screenshots kann man Massenschlachten, detaillierte Rendergrafiken, hübsche Explosionen und übersichtliche Bedienelemente erkennen - die dank Expansion-Pak-Unterstützung allesamt ebenso detailliert wie in der Original-Fassung wirken. Die Hintergrund-Story

dreht sich um den erbitterten Kampf zwischen

drei

vollständig unterschiedlichen Rassen Menschen, Protoss und Zerg. Der Clou dabei: Ihr schlüpft nicht nur in Protoss-Rüstungen, sondern auch in menschliche Raumanzüge und sogar

den Chitin-Panzer der blutrünstigen Zerg. Diese dirigiert Ihr wie bei Command & Conquer oder Warcraft per Auswahlcursor über den Bildschirm. Neben deutschen Bildschirmtexten und Sprachausgabe soll die endgültige Version einen Zweispieler-Modus und über 60 Missionen beinhalten. Falls wir Euch nun den Mund wässrig gemacht haben, solltet Ihr auf unseren Test in der nächsten Ausgabe gespannt sein!

Red Dog

Softwarefirma Argonaut war schon immer einer der Vorreiter, wenn es um innovative 3D-Spiele ging. Während sie nur noch wenigen aus der alten Atari ST-Szene bekannt sein dürfte, sollten Spiele wie Starwing (SNES) oder Buck Bumble (N64) das ein oder andere "Aha"-Erlebnis nach sich ziehen. Argonauts Dreamcast-Debüt Red Dog darf also mit Spannung

erwartet werden. In vorrausichtlich neun unterschiedlichen Welten (Vulkan, Sumpf, Canyon, Stadt...) müsst Ihr die verschiedensten Missionsziele erreichen. Dazu steuert man einen Panzer durch gewohnt abwechslungsreiche 3D-Landschaften und schießt dabei





so ziemlich alles, was sich in irgendeiner Weise über den Bild-

schirm bewegt. Von schwerbewaffneten Robotern, über Spinnen bis hin zu ganzen Flugzeugscharen ist hierbei einfach alles geboten. Mit dem Analog-Stick steuert Ihr gleichzeitig Panzer und Fadenkreuz. Was auf den ersten Blick wohl etwas gewöhnungsbedürftig erscheint, entpuppt sich

Genre	
Anbieter	E
Entwickler	Marie Control
Erhältlich ab	

Andreas

schnell als durchdachtes Feature. Außer den beiden Buttons an der Unterseite, die zum Beschleunigen und Bremsen dienen, können so sämtliche Tasten mit Schussfunktionen und Energieschildern belegt werden. Zahlreiche Extras wie

> Smartbomben und zusätzliche Waffen soldie notwendige Chancengleichheit erhalten. Gespielt wird in einer von zwei Perspektiven. Während die Außenperspektive wie üblich mehr Übersicht bietet, erzeugt erst die Innenperspektive das richtige Shooter-Feeling. In der vorliegenden Version sind zwei Level spielbar, die bereits eini-

ge nette grafische Lichteffekte und sogar virtuellen Regen auf den Bildschirm zaubern. Lediglich die Geschwindigkeit des Vehikels hält sich noch etwas in Grenzen und auch soundtechnisch scheint erst ein etwas monotones Technostück den Weg auf den Silberling gefunden zu haben.

Die besten Genre-Vertreter aller Zeiten

Auf dieser Doppelseite stellen wir Euch jeden Monat unsere absoluten Favoriten vor - die besten Spiele aller Zeiten. Allerdings können die in dieser Ausgabe getesteten Titel aus organisatorischen Gründen nicht berücksichtigt werden. Dafür findet Ihr diese aber in der nächsten fun generation. Viel Spaß beim Schmökern!

Unsere Liste wird monatlich aktualisiert - Neuzugänge sind zur besseren Übersicht rot gekennzeichnet. So erkennt Ihr auf einen Blick, welche Titel neu zu den Referenzen hinzugekommen sind.

Titel

System

Entwickler

Wertung



Action 1. Jet Force Gemini 2. Contra III

3. Indizierter Lightgun-Shoo 4. Metal Slug 2

5. Apocalypse

fun 11/99	10/10
	10/10
oter 2	10/10
Para .	10/10
1 10:00	

Beat'em-Up

1. Street Fighter II Turbo 10/10 2. Fatal Fury Real Bout 2 10/10 3. Soul Calibur fun 10/99 10/10 4. Virtua Fighter 3tb fun 09/99 10/10 5. Tekken 3



Ego-Shoote

_3			
1. Indiziert Nintendo 64 2. Indiziert	Rare	fun 11/97	10/10
PlayStation 3. Turok 2	Dreamworks Int		10/10
Nintendo 64 4. Turok	Iguana	fun 11/98	10/10
Nintendo 64 5. Indiziert	Iguana	fun 03/97	10/10
PlayStation	id Software		10/10



Action-Adventure

1. Zelda - Ocarina of Time 2. Zelda - A Link To The Past 10/10 3. Legacy of Kain: Soul Reaver 10/10 4. Metal Gear Solid fun 03/99 10/10 5. Secret Of Mana



Denkspiel

1. Tetris DX 2. Bust-A-Move 3 Taito tun 4/98 9/10 3. Kwirk 9/10 4. Klax 9/10 5. Sokoban Basic tun 11/97 8/10



1. Crash Tear	m Racing		
PlayStation	Naughty Dog	tun 11/99	10/10
2. Super Mar	io Kart		
Super Nintendo	Nintendo		10/10
3. Diddy Kon	g Racing		
Nintendo 64	Rare	tun 12/97	10/10
4. Mario Kart	64		
Nintendo 64	Nintendo	fun 02/97	10/10
5. Micro Mac	hines V3		
PlayStation	Codemasters	tun 04/97	10/10



Adventure

Take & Car	t that C		
1. The Secri	et of Monkey Isla	ind	
Mega CD	Lucasfilm Games	-	10/10
2. Maniac N	lansion		
NES	Lucasfilm Games		10/10
3. Baphome	ets Fluch 2		
PlayStation	Revolution	fun 12/97	9/10
4. Discwork	d 2		
PlayStation	Perfect Ent	fun 12/97	8/10
5. Riven			
PlayStation	Sunsoft / Cvan	fun 03/98	8/10



1. Lemming	S		
Super Nintendo	Sunsoft		10/10
2. Bomberm	an		
PC-Engine	Hudson Seft	**	10/10
3. Mario Bro	S.		
NES	Nintendo		10/10
4. Breakout			
Atan 2600	Atan		10/10
5. Ms. Pac-N	1an		
NES	Nameo		10/10



1. Ready 2 Run	nble Boxing		
Dreamcast	Midway	fun 11/99	10/10
2. WCW vs nW	o Revenge		
Nintendo	THO	tur 12/98	10/10
3. NBA Jam			
Super Nintendo	Acclaim		10/10
4. Punch-Out!!			
NES	Nintendo	-	9/10
5. WWF Attitud	de		
Nintendo 64	Acclaim	fun 11/99	9/10



Future-Racer

1. wipEout 20	97		
PlayStation	Designer's Republic	fun 10/96	10/10
2. F-Zero			
Super Nintendo	Nintendo	***	10/10
3. wipEout			
FlayStation	Designer's Republic	fun 06/95	10/10
4. Star Wars I	Episode 1 Racer		
Nintendo 64	Lucas Arts	fun 07/99	9/10
Killer Loop			
PlayStation	Team FEB	fun 10/99	9/10



Rennspiel

1. Colin McF	Rae Rally		
PlayStation	Codemasters	fun 07/98	10/10
2. Gran Turi	smo		
PlayStation	Polyphony Digital	fun 06/98	10/10
3. Wave Rad	e		
Nintendo 64	Nintendo	fun 12/96	10/40
4. TOCA 2			
PlayStation	Codemasters	fun 12/98	10/10
5. Ridge Rad	cer Type 4		
PlayStation	Namco	fur. 04/99	10/10



Simulation

1. Theme Par	rk		
PlayStation 2. Sim City	Builtrog	fun 06/95	10/10
Super Nintendo 3. Civilization	Maxos 1		10/10
Super Nintendo 4. Civilization	Koei 1 2	fun 03/96	10/10
PlayStation 5. Theme Ho	Microprose spital	fun 04/99	9/10
PlayStation	Bullfrog / Krisalis	fun 04/98	8/10



1. FIFA 99			
PlayStation N64	EA Sports	fun 01/99, fun 04/99	10/10
2. All Star Bas	seball 2000	Tun 04/99	
N64	Iguana	fun 06/99	10/10
3. FIFA 2000			
PlayStation	EA Sports	fun 11/99	9/10
4. UEFA Strike	er		
Dreamcast / PSX	Rage Software	fun 11/99	9/10
5. NHL 2000			
PlayStation	EA Sports	fun 11/99	9/10



*****	THE VICTOR		
1. Indiziert 2			
PlayStation	Capcom	tun 05/98	10/16
2. Silent Hill			
PlayStation	Konami	tun 08/99	10/10
3. Resident Ev	ril D.C.		
PlayStation	Capcom	fun 12/97	10/10
4. Resident Ev	ril		
PlayStation, Saturn	Capcom	tun 06/96,09/97	10/10
Parasite Eve	е		
PlayStation	Squaresoft	fun 11/98	9/10



Rollenspiel

1. Final Fanta	sy Anthology		
PlayStation	Squaresoft	fun 12/99	10/10
2. Chrono Tri	gger		
Super Nintendo			10/10
3. Final Fanta	isy VIII		
PlayStation		fun 11/99	10/10
4. Final Fanta	isy VII		
PlayStation	Squaresoft	tun 11/97	10/10
5. Final Fanta	sy II		
Super Nintendo	Squaresoft		10/10



Sport

1. Jimmy Cor	nnors Tennis		
Super Nintendo 2. Tennis	UBI Soft	***	10/10
Game Boy 3. Internation	Nintendo al Track & Field	_	10/10
PlayStation 4. PGA Tour	Golf 96	fun 07/96	9/10
Mega Drive 5. All Star Tei	Hitmen Productions	fun 01/96	9/10
Game Boy Color	Smart Dog	fun 12/99	9/10



Trend-Sport

1. Tony Haw	k's Skateboard	ding	
PlayStation 2. 1080° Sno	Neversoft Ent owboarding	fun 10/99	10/10
Nintendo 64 3. Coolboard	Nintendo ders 3	fun 05/98	9/10
PlayStation 4. California	Idol Minds Games	fun 12/98	9/10
NES 5. MTV Spo	Rare rts Snowboard	ling	9/10
PlayStation	Radical Ent	fun 12/99	9/10



Jump'n'Run

1. Donkey Ko	ng 64		
Nintendo 🗐	Rare	fun 12/99	10/10
2. Super Mar	io World 2: Y	oshi's Island	
Super Nintendo	Nintendo	fun 06/95	10/10
3. Banjo-Kazo	ooie		
Nintendo 64	Rare	tun 07/98	10/10
4. Super Mar	io 64		
Nintendo 64	Nintendo	fun 09/96	10/10
5. Super Mar	io Allstars		
Super Nintendo	Nintendo		10/10



Shoot'e	m-Up		
1. Parodius			
Super Nintendo 2. StarWing	Konami		10/10
Super Nintendo 3. R-Type De	Nintendo Ita	***	9/10
PlayStation 4. Thunder F	orce IV	fun 02/99	9/10
Mega Drive 5. Forsaken	Tecnosoft		9/10
N64 .	Iguana	fun 06/98	9/10



Strategie

1. Final Fant	asy Tactics		
PlayStation	Squaresoft	fun 04/98	10/10
2. Nectaris			
PlayStation	Hudson	-	10/10
3. Advanced	Military Com	mander	
Mega Drive	Sega	the same of the sa	10/10
4. Command	d & Conquer		
Nintendo 64	Westwood	fun 08/99	9/10
5. Warcraft I	1		
PlayStation	Blizzard	fun 09/97	9/10



Der Rest

1. Blast Corp Nintendo 64 2. GTA 2	ps. Rare	fun 06/97	10/10	
PlayStation 3. Guitar Free	Rockstar Games	fun 12/99	9/10	
PlayStation 4. Driver	Konami	fun 12/99	9/10	
PlayStation 5. Toy Comi	Reflections mander	fun 07/99	9/10	
Dreamcast	No Cliché	fun 11/99	9/10	

WERTUNGSSYSTEM UND CHARTS

So werten wir!

lle testfähigen Spiele werden von uns einer knallharten Prüfung unterzogen. Um Euch die monatliche Kaufentscheidung zu erleichtern, bewerten wir nach dem 10 Punkte-System. Dabei testen wir die Software auf folgende Kriterien:



MIL

SIMSS

Sind die Animationen fließend? Bleibt die Framerate stabil? Ist die Optik zeitgemäß oder längst veraltet? Wir berücksichtigen bei unserer Wertung sowohl optisches Erscheinungsbild als auch technische Faktoren.

nellen Stereo-Background?

Hier bewerten wir techni-

sche Ausgereiftheit und

sowohl Hintergrundmu-

sik als auch Soundeffekte

Kompositionsqualität



Ist die Tastenbelegung sinnvoll? Ist die Menüführung benutzerfreundlich? Gehen Moves und Aktionen sauber von der Hand? Wir bewerten Komplexität und Erlernbarkeit der Steuerung sowie Spielgefühl und Umsetzung der Pad-Kommandos.



Wie fantasievoll ist die Level-Architektur? Werdet Ihr auch nach etlichen Spielstunden noch von ldeen überneuen rascht? Stoßt Ihr nach der Hälfte des Spiels auf unüberwindbare Hindernisse oder ist's bis zum Ende fair und durchdacht konzipiert? Wir decken Design-Dellen anadenlos auf!

Die wichtigste Wertung on allen. Mickergrafik Stottersound her, was zählt, ist der Spielspaß. Seid Ihr auch nach Stunden noch motiviert oder schmeißt Ihr das Pad entnervt in die

Ecke? Holt Ihr den Titel auch noch aus dem Regal, wenn Ihr schon alles gesehen habt? Ist's die Multiplayer-Bombe schlechthin oder das ideale Futter für Solo-Spieler? FUN wird hier groß geschrieben!

Das Hi-Score-Prädikat



Nur die Besten der Besten werden mit unserem begehrten Hi-Score-Prädikat ausgezeichnet. 10er-Titel erhalten das goldene Abzeichen, für 9er-Wertungen gibt's immerhin noch die silberne Variante. In beiden Fällen steht fest: Dieses Spiel dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen!

fun generation-Wertungsskala:

- Nahezu perfekt, absolutes Muß!
- Herausragender Titel, jede Mark wert
- Sehr gutes Spiel
- Genre-Fans greifen zu
- Überdurchschnittlicher Titel
- Solides Mittelmaß
- Potentieller Fehlkauf
- Staubfänger
- Gereifte Gurke
- **Totalausfall**

Die Charts Playstation

chickt uns Eure drei Lieblingstitel auf

einer Postkarte zu! Unter allen Einsen-

dern verlosen wir jeden Monat drei

werden geprüft.







Diesen Monat sind die glücklichen

Thorsten Schäfer aus Hamburg, Swen Albeu aus Weimar und Falk Freese aus Trappenkamp.

>Theo Kranz Games<

aktuelle Überraschungstitel - zur Verfügung

Gebt bitte Euer Wunschsystem an! Die Adresse:

aestellt von

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

	1. Sonic Adventure
	2. Virtua Fighter 3tb
	3. Blue Stinger
ı	4. Legacy of Kain – Soul Reaver PlayStation
ı	5. Ready 2 Rumble BoxingDreamcast



					1		
1. Pokémon Silver-Version	n.	 				.Game	Boy Color
2. Pokémon Gold-Version							
3. Chrono Cross						Р	layStation
4. Chrono Trigger						Р	layStation
5. World Soccer Jikkyou .						Р	lavStation

GAME BOY COLOR

Gewinner:

Herzlichen Glückwunsch!

Diesmal: Videospiele-Mythen, die sich bis heute gehalten haben:

- 1.Es gibt einen Nude-Cheat bei Tomb Raider.
- 2. Es gibt einen Shen-Long-Trick für Street Fighter II.
- 3.David Perry produziert erfolgreiche Spiele.
- 4. Videospiel-Redakteure zocken den ganzen Tag.
- 5. Hugo ist ein vollwertiges Videospiel.

Händler-Charts

arcalcaror Officerto
Theo Kranz Versand Würzburg, Tel.: 0931-3545222
1. Final Fantasy VIII
2. FIFA 2000
3. Dino CrisisPlayStation
4. Formel 1 '99
5. Indizierter Lightgun-ShooterDreamcast
6. Sonic Adventure Dreamcast
7. Pokémon
8. Soul Calibur
9. Rayman 2Nintendo 64
10. Der Morgen stirbt nie

Robert

1. Jet Force Gemini	٠	 	Nintendo 64
2. Grandia	 	 	PlayStation
3. Soul Calibur			
4. SaGa Frontier 2 .	 	 	PlayStation
5. Discworld Noir .	 	 	PlayStation

Daniel

1. Donkey Kong 64		 .Nintendo 54
2. Jet Force Gemin	i	 .Nintendo 64
3. Indizierter Ego-S	hooter	 PlayStation
4. Rayman 2		 .Nintendo 64
5. Indizierter Lightg	un-Shooter	 Dreamcast

1. Indizierter Ego-Shooter
2. Soul Calibur Dreamcast
3. Dino Crisis
4. Discworld NoirPlayStation
5. Indiana Jones & der Turm von Babel

Stephan

1. Ready to Rumble Boxing Dreamcast
2. Crash Team Racing
3. FIFA 2000
4. Colin McRae RallyPC / PlayStation
5. Soul Calibur Dreamcast

USA-Charts



1. Pokémon Yellow Version .	
2. Pokémon Red Version	
3. Pokémon Blue Version	
4. Pokémon Pinbali	
5. Pokémon Snap	Nintendo 54



EURE ABO-VORTEILE:

- 100% fun generation jeden Monat frei Haus
- 10% Ersparnis gegenüber dem Einzelkauf
- lückenlose fun generation-Power mit allen Informationen rund um die Welt der Konsolen
- und für den Werber die coole Prämie: Einen der oben abgebildeten Platinum-Titel

Ausgefüllte, ausreichend frankierte Karte ab in die Post, und schon könnt Ihr Euch auf die Prämie freuen.

Prämien-Empfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein.

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim fun generration Abn: Service, 14168 Neckrasium, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der First genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die First lauft mit Absendung der Bestellung an.

Ich bin d	ler neue Abonnent		
a ich ab	onniere die <i>fun generation</i> für mi sbezugspreis von DM 72,- (Ausland	ind. 12 Monate zum	
Jahre:	sbezugspreis von DM 72,- (Ausland	siehe Impressum).	
	izeit von einem Jahr und verlängert sich i	um ein weiteres Jahr, soferr	es nicht sechs Woch
or Abiaut des Bezugs	szeitraums gekündigt wird.		
Datum	Unterschrift (Unter III Jahre: I	Die Unterschrift	
	der Erziehun	gsberecktigten)	
Vorname / Name			
Straße / Nr.		-	
30 404 / 141.			
PLZ / Ort			
WIDERRUFSBEL: 74168 Neckarsulm, sch läuft mit Absendung de	riftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist gen	iugt die rechtzeitige Absendun	g des Widerrufs. Die Frisi
74168 Neckarsulm, sch läuft mit Absendung de	riftlich anderrufen. Zur Waltrung der Frist gen ir Bestellung an. Unterschrift (Unier 18 Jehr		g des Widerrufs. Die Frisi FUN 129
74168 Neckarsulm, sch lauft mit Absendung de Datum	riftlich anderrufen. Zur Waltrung der Frist gen ir Bestellung an. Unterschrift (Unier 18 Jehr	s: Die Unterschrift	FUN 129
74168 Neckarsulm, sch lauft mit Absendung de Datum Ich habe den Ja, mir gehört die I	rifflich underrufen. Zur Weitrung der Frist gen r Bastellung an. Unterschrift (Unter 18 Jahr) Unterschrift (Unter 18 Jahr) Reue Abonnenten geworben Prämie und ich mochte folgendes	s: Die Unterschrift gaberechtigten)	FUN 129
74168 Neckarsulm, sch lauft mit Absendung de Datum Ich habe den Je, mir gehört die Platinum-Sprel ha	ifflich underrufen. Zur Weitrung der Frist gen i Bastellung an. Unterschrift (Unier 18 Jahre der Erzishini neue Abonnenten geworben Prämie und ich mochte lolgendes ben:	o: Die Unterschrift gaberechtigten Zahlungsweise wie angel	FUN 129
74168 Neckarsulm, sch lauft mit Absendung de Datum Ich habe den Je, mir gehört die Platinum-Sprei ha Bust-A-Move	Unterschrift (Unter 18 Jahrn der Erziken) Unterschrift (Unter 18 Jahrn der Erziken) Reue Abonnenten gewenben Prämie und ich mochte folgendes ben: 2 2 MediEvil	o: Die Unterschrift gaberechtigten Zahlungsweise wie angel	FUN 129
74168 Neckarsulm, sch fault mit Absendung de Datum Ich habe den Je, mir gehört die Platinum-Sprei ha Bust-A-Moye Gran Turism	Unterschrift (User 18 Jahren) Unterschrift (User 18 Jahren) Unterschrift (User 18 Jahren) Gereichere Gereicher	:: Die Unterschrift gaberechtigten! Zahlungsweise wie angel per Bankeinzug BLZ	FUN 129
74168 Neckarsulm, sch lauft mit Absendung de Datum Ich habe den Je, mir gehört die Platinum-Sprei ha Bust-A-Move	Unterschrift (User 18 Jahren) Unterschrift (User 18 Jahren) Unterschrift (User 18 Jahren) Gereichere Gereicher	: Die Unterschrift gaberechtigten! Zahlungsweise wie angel per Bankeinzug BLZ bei Geldinstitut	FUN 129
74168 Neckarsuln, sch lault mit Absendung de Ich habe den Je, mir gehört die Platinum- Sprel ha Bust-A-Move Gran Turism Final Fanta	Unterschrift (User 18 Jahren) Unterschrift (User 18 Jahren) Unterschrift (User 18 Jahren) Gereichere Gereicher	:: Die Unterschrift gaberechtigten! Zahlungsweise wie angel per Bankeinzug BLZ	FUN 129
74168 Neckarsuln, sch lault mit Absendung de Jeh habe den Je, mir gehört die Platinum- Sprel ha Bust-A-Move Gran Turism Final Fanta	Unterschrift (User 18 Jahren) Unterschrift (User 18 Jahren) Unterschrift (User 18 Jahren) Gereichere Gereicher	: Die Unterschrift gaberechtigten! Zahlungsweise wie angel per Bankeinzug BLZ bei Geldinstitut	FUN 129
74168 Neckarsuln, sch lault mit Absendung de Jeh habe den Je, mir gehört die Platinum- Sprel ha Bust-A-Move Gran Turism Final Fanta	Unterschrift (User 18 Jahren) Unterschrift (User 18 Jahren) Unterschrift (User 18 Jahren) Gereichere Gereicher	: Die Unterschrift gaberechtigten! Zahlungsweise wie angel per Bankeinzug BLZ bei Geldinstitut	FUN 129
74168 Neckarsulm, sch tault mit Absendung de Je mir gehört die Platinum-Sprei ha Bust-A-Move Gran Turism Final Fanta	Unterschrift (User 18 Jahren) Unterschrift (User 18 Jahren) Unterschrift (User 18 Jahren) Gereichere Gereicher	: Die Unterschrift gaberechtigten! Zahlungsweise wie angel per Bankeinzug BLZ bei Geldinstitut	FUN 129

geht die Post ab

mit

100

ABO-ANTWORT

fun generation
- Abo-Service

74168 Neckarsulm



FI World Grand Prix

Formel 1 für Dreamcast-Spieler: Sega will Euch mit offizieller Lizenz und furioser Streckenoptik von der PlayStation-Piste locken.



Entwickler

Erhältlich ab



werden in F1 World GP simuliert: Eure Crews wechselt Reifen (oder den zerstörten Spoiler) innerhalb weniger Sekunden.

Die sensible Rennphysik macht Euch den Einstieg nicht leicht: Erst mit viel Übung knackt Ihr die Schikanen ohne Rauch und



it offiziell lizensierten F1-Spielen für Game Boy und Nin-

tendo liefert der japanische Hersteller Video Systems die einzig ernsthafte Konkurrenz zur Formel 1-Serie von Psygnosis. Nach einem N64-Update vor wenigen Wochen pränsentiert Video Systems nun sein bis dato aufwendigstes Grand-Prix-Projekt: F1 World Grand Prix, verführerischer Untertitel: "For Dreamcast". Im Gegensatz zu Racing Simulation 2 von Ubisoft protzt die Video-Systems-Simulation mit echten Teams, Fahrern und Sponsoren. Zumindest in dieser Beziehung ist das Video-Systems-Spiel der bekannten Psygnosis-Serie aber unterlegen: Während sich

PlayStation-Piloten bereits mit den Stars und Teams der 99er-

Video Systems

November

па. 99,- DM

Saison messen, fahrt Ihr auf Dreamcast noch im Feld des Jahres 1998. Da *F1 World GP* keinen reinrassigen Arcade-Modus besitzt, bleiben für den Einstieg frei konfigurierbare Zeit- und Einzelrennen, sowie das Zwei-Spieler-Duell via Splitscreen. Am wichtigsten ist jedoch die "Meisterschaft": Über 16 Kurse versucht Ihr zu

punkten, um am Ende des Jahres (nach dem GP von Japan) den WM-Pokal einzusammeln. Welchem der 11 Teams Ihr beitretet, bleibt ebenso Euch überlassen wie die Wahl des Piloten. Mit dem Schumi-Doppel und Heinz-

la F1 World Grand Prix findet Ihr massig Optionen und Einstellmöglichkeiten - zu viele, um sie im Test alle aufzuführen. Damit Ihr einen Eindruck von der Komplexität des Spieles bekommt und einen leichteren Einstieg findet, hat sich fun generation die fünf brisantesten Optionen für Euch herausgepickt und mit Tips versehen.

Bildschirmmodus:

Technik-Fetischisten finden diesen Punkt unter "System Optionen", Submenü "Anzeigen": Ihr schaltet zwischen der NTSC-Darstellung (60 Hz, keine PAL-Balken) und dem europäischen PAL-Format (50 Hz) um

- vorausgesetzt Ihr sitzt vor einem geeigneten Fernseher. Schaden: Selbst wenn Ihr nicht jeden erdenklichen Realismus braucht, ist "Schaden" eine witzige und spielerisch sinnvolle Option, die F1 World Grand Prix von anderen Rennspielen unterscheidet. Schaltet sie auf jeden Fall zu! Keine Panik, Euer F1-Bolide ist auch mit aktiviertem "Schaden" nicht annähernd so sensibel wie der Wagen einer ernsthaften Win98-Simulation oder gar der "echten" F1-WM.

Session überspringen:

Nur die wenigsten F1-Fans haben Zeit, die Meisterschaft in Echtzeit zu absolvieren. Kennt Ihr eine Strecke bereits, könnt Ihr das freie Training (Frei- und Samstag) folgenlos überspringen. Nur wenn Ihr die dritte Session (Qualifikation am Sonntag) auslaßt, habt Ihr einen spielerischen Nachtteil: Ihr startet aus der letzten Position.

Trockenreifen wählen:

Durch ein Window, das kurz vor Quali oder Rennen auftaucht, müßt Ihr Euch vor jedem GP entscheiden. Weiche Reifen mit viel Grip oder harte Schlappen? U.a. spielt Euer Fahrstil, aber auch der Kurvenreichtum der Strecke bei Eurer Entscheidung eine Rolle.

Einstellungen speichern:

Wer seinen Boliden vor dem Rennen im "Fahrzeug Setup" auf die Strecke abgestimmt hat, sollte sich die Idealkonfiguration unter dem Menüpunkt "Einstellungen" speichern. Leider könnt Ihr Euren Konfigurationen keinen vielsagenden Namen geben - "Imola, Regen" wäre als Titel einer Konfiguration besser als ein kryptisches "Save File 03".





Auch der Zwei-Spielermodus ist technisch gut gelöst. Wahlweise auf vertikal oder horizontal geteiltem Bildschirm liefert Ihr Euch wüste Gefechte mit einem menschlichen Gegner. Eine Zwei-Spieler-WM gibt's leider nicht.





Die Hardware-Power des Dreamcast zaubert verblüffend realistische F1-Strecken auf Euren Bildschirm: Hier durchfahrt Ihr die Mirabeau-Schikane (links), durch den Tunnel und passiert schließlich den malerischen Hafen von Monte Carlo (unten).





Tolle Optik, aber miserable Sicht: Nur Könner fahren bei wechselndem Wetter, F1-Anfänger wählen dagegen Sonnenschein.

Mit offizieller Lizenz der FIA: Euch erwarten nicht Teams und Fahrer des letzten Jahres, sondern der Saison 98.

Harald-Frentzen in den Teams von Ferrari, Jordan und Williams findet Ihr in der Dreamcast-Simulation gleich drei deutsche Fahrer. Österreicher freuen sich über den (glücklosen) Alexander Wurz auf Benetton. Alle Termine eines Rennwochenendes werden simuliert: Im Freitag- und Samstag-Training lernt Ihr die Strecke

kennen und stimmt Reifen und Spoiler, Getriebe und Bremsen auf die aktuelle Anforderung ab. Am Sonntag startet Ihr zur Qualifikation - im Gegensatz zur echten F1 dürft Ihr auch mitfahren, wenn Ihr die Quali schwänzt, startet dann aber

letzten Platz. Die Rennen gehen über drei, sechs oder zwölf Runden, die halbe oder gar die gesamte Distanz des echten Rennens.

Ob Euch Imola oder Silverstone mit Sonne begrüßen oder Euch heftiger Regen entgegen schlägt, hängt von Euren Einstellungen ab - wie übrigens fast alles in F1 World GP. Anfänger sollten grundsätzlich auf trockener Strecke starten, Profis überlassen die Wahl des Wetters dem Dreamcast und riskieren dramatische Regenrennen. Wie das Wasser werden auch Staub und Rauch authentisch simuliert. Wer mit durchdrehenden Reifen aus der Kurve kreiselt, hinterlässt neben dunklen Gummispuren auch eine dichte Qualmwolke, wer im Acker pflügt, schleudert Dreck durch die

FAHRER AUSWAHL

Gegend. Die grafischen Partikeleffekte machen auch spielerisch Sinn, verderben Euch die Sicht und schlagen sich in der Optik Eurer Reifen nieder: Solange Euch deutlich sichtbar Gras oder Sand am Gummi klebt, fährt Euer Bolide nicht opti-

>> Findet Ihr Euch mit Dutzen-

den von Übungsrunden ab.

erwartet Euch Rennsport mit

enormer Langzeitwirkung. <<

mai. Erst nach einigen Metern fällt der Dreck langsam Am 3D-Boliden kaum visualisiert werden hingegen die Wagenschäden,

lediglich eiernde Vorderräder zeigen die Folgen eines Crashs auch optisch. Über alle anderen Schäden (durch Crashs, Abflüge oder Flug in die Bande) informiert Euch der Blick auf ein 2D-Modell Eures Wagens am rechten Bildschirmrand: Rote Wagenteile sind total hinüber natürlich nur, wenn Ihr die fiese Schadensoption vorher explizit zugeschaltet habt. In diesem Fall solltet Ihr auch Boxenstop aktivieren: Eure fleißige Crew erneuert beschädigte Teile, wechselt die Reifen und gießt Euch die Wunschmenge Super in den Tank. Das alles in wenigen Sekunden.

"Video Systems macht Euch den F1-Einstieg nicht leicht: Wer zum ersten Mal Gas gibt, landet gleich nach der Startgeraden auf dem Rasen. Obwohl das Fahr- und Schadensverhalten von F1 World GP im Vergleich zu einer PC-Simulation primitiv ist, wirkt es auf reine Konsolenspieler erschreckend realistisch und sensibel. Die ersten Rennen fahrt Ihr wild schlingernd und mehr neben als auf dem Asphalt. Macht nicht den Fehler, deshalb sofort die Bremshilfe zu-, das Schadensmodell aber abzuschalten: F1 Grand Prix wird in keiner Konfiguration ein Action-Spiel, sondern sollte als

Simulation mit Realitätsanspruch verstanden werden. Findet Ihr Euch mit Dutzenden von Übungsrunden ab, erwartet Euch Rennsport mit enormer Langzeitwirkung: Habt Ihr die Steuerung im Griff. findet Ihr schnell Snaß daran, die Ideallinie für iede Schikane zu erkunden. Sekunde um Sekunde schiebt Ihr Euch an die Bestzeiten der Konkurrenz heran - nach einem ausgedehnten Rennachmittag habt Ihr das erste Erfolgserlebnis. Ab dann spielt F1 Wold Grand Prix all seine Stärken aus: Realistisches Wettermodell, Konfigurationsmöglichkeiten für alle wichtigen Autoteile, meilenweiter Panoramablick, sowie coole Brems- und Kurvenphysik. Auch der Dreck an Euren Reifen hat längst aufgehört zu nerven, statt dessen freut Ihr Euch über den grafischen und spielerischen Detailreichtum der **Reinahe-Simulation**

Die kleineren Mängel von F1 Grand Prix (geringe KI im Boxenfunk, wenig Grips unter den CPU-Piloten) verschwinden somit gegenüber der Komplexität, aber auch angesichts der tadellosen Technik und Grafik. Wer neben Interesse an der Königsklasse auch viel Zeit und Geduld mitbringt, kommt mit F1 World GP optimal über den Winter.



1-2 Spieler

VMI 5 Blöcke

Vibration Pak

> Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Lenkrad

Für Fortgeschrit tene& Profis

60-Hz-Option



Discworld Noir

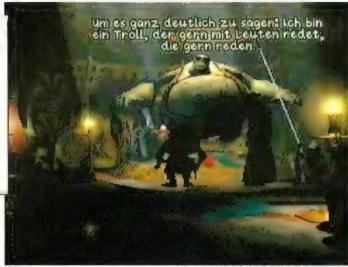
Kulturschock für Terry Pratchett Fans: Scheibenwelt-Magier Rincewind hat seine Karriere als Adventure-Held an den Nagel gehängt – und gibt an Privatschnüffler Luton ab.

Genre	Adventure
Anbieter	GT Interactive
Entwickler	Perfect Ent
Erhältlich ab	Januar
Preis	ca. 99,- DM

önnt Ihr Euch noch an ihn erinnern? Trottelig, ängstlich, charakterlos - und ungeschlagener Meister des stillosen Abgangs? Richtig: Gemeint ist Scheibenwelt-Zauberer Rincewind. In den ersten beiden Discworld-Spielen noch als Adventure-Held wider Willen unterwegs, hat der vertrottelte Magier seine Robe jetzt an den Videospiel-Haken

Kontakte + Verdächtige Geneminavoli Paranere ועפט אופון יום ווים שובי ווים ובים ווים Molachit TI IE PROC Isa und Zwei Kastanien al Khali

> Das Blättern in Lutons Notizbuch ist etwas zu umständlich zu oft verfängt man sich in einem der vielen Unterverzeichnisse.



Wieso erinnert uns der Schmuggler Jasper Horst nur so stark an Star Wars?

Baphomets Fluch II (Test in fun 12/97, Wertung 9 von 10)

In der Fortsetzung des erfolgreichen Point & Klick-Adventures schlüpft Ihr ein weiteres Mal in die Haut des Hobby-Detektivs George Stobbart, der auf der Suche nach seiner vermißten Freundin in eine dunkle Verschwörung hineinrutscht. Die hübsch gezeichnete und exzellent animierten Grafik erzeugt in verbindung mit der auch für heutige Verhältnisse immer noch sehr guten Sprachausgabe eine unheimlich dichte Atmosphäre. Adventure-Süchtige sollten unbedingt zugreifen!



Discworld II: Vermutlich vermisst (Test in fun 12/97, Wertung: 8 von 10)

Der Vorgänger von Discworld: Noir setzt noch auf gezeichnete Cartoon-Grafik und läßt Euch die Steuerung des trotteligen Zauberers Rincewind übernehmen. Die (vielzähligen) Dialoge entsprechen dem Humor der Scheibenwelt-Romane, doch leider hemmen viele unlogische und bizarre Puzzles den Spielspaß. Dafür bietet Discworld 2 mit der deutschen Stimme von Tom Hanks einen sehr talentierten Sprecher und kann mit einer Roman-tauglichen Story aufwarten.



gehängt. Der neue digitale Star in "Terry Pratchetts bizarrer Scheibenwelt": Privatschnüffler Luton. Der Mann mit dem markanten Kinn ist ein Detektiv der alten "Film-Noir"-Schule (mit "Casablanca" als prominentestem Leinwand-Vorbild) - mitsamt allem, was dazu gehört: Messerscharfer Verstand, messerscharfes Profil (ideal für theatralischen Schattenwurf in düsteren Vollmond-Nächten), rauMeter Dreck am Stecken hat - denn leider entschloß sich Gesetzgeber Lord Vetinari beizeiten dazu, das Verbrechen zu legitimieren. Das erleichtert nicht nur die Strafverfolgung, sondern spart auch Steuern - für andere wichtige Dinge wie Hinrichtungen, Folterungen und sonstige Gemeinheiten. Glück für Luton, daß es noch verzweifelte Ehefrauen gibt: Vorzugsweise die von der erotischen

>> Mit Tods Worten: KAUFEN! <<

chige Stimme ("Schau mir in die Augen, Kleines!"), langer Trenchcoat - an dem Burschen ist alles dran, was sich die Klientin von Welt erhofft. Klientin? Moment mal: Genau da liegt das Problem. Lutons Büro ist so leer wie sein Sparstrumpf (...und riecht auch ungefähr genauso übel). Der erste und einzige private Ermittler der Scheibenwelt arbeitet nämlich in Ankh Morpork, und hier gibt's kaum jemanden, der nicht mindestens zwei

Art (in Fachkreisen auch gerne "Vamp" genannt) - wie Sexbombe Charlotta. Und ratet mal wo diese Bombe einschlägt - in Lutons Büro, in Lutons Unterbewußtsein und...naja, den Rest könnt Ihr Euch denken. Jedenfalls hat die Dame ein Problem mit ihrem Ehemann (sie greift nämlich morgens in Leere)und weil die Dame so herzerweichend mit ihren Render-Hüften wackelt, macht sich Luton prompt auf die (ungewa-





Hättet Ihr's gefunden? Das gesuchte Streichholzheft ist nur weniae Pixel groß und befindet sich komplett im Dunkeln.



schenen) Socken

Ihr seht schon: Auch wenn's im neuen Scheibenwelt-Abenteuer erheblich düsterer als in den schrillen Vorgängern zugeht - der Pratchett-typische Humor bleibt zu keiner Sekunde auf der Strecke, Sarkasmus, philosophischer Schwank und Zankereien für Feingeister mit "Monthy Python"-Faible: Hier bekommt der Fan des britischen Ulk-Autors, was er liest und liebt und er bekommt es grob! Grob steht in diesem Fall für die geballte Ladung: Für die geballte Ladung

Point'n'Click, für die geballte Ladung Rätsel (bis Euch das Kleinhirn zu den Ohren rauskommt) - und für die geballte Ladung "Scheibenwelt". Das Abenteuer fängt grob an (Eurem Held werden zig Zoll Stahl durch die Render-Gedärme getrieben), das Abenteuer geht grob weiter (Wortgefechte wo Ihr geht und steht) - und das Abenteuer...okay, das wollt Ihr selbst herausfinden. Von der fantastischen Lizenz abgesehen gibt's Adventure-Hausmannskost: In einem Point & Click-Adventure (Ihr klickt, er geht - Ihr klickt, er packt an- Ihr klickt, und er gibt gesteigerten Schwachsinn zum Besten) sind Eure Interaktions-Möglichkeiten auf die Vorgaben der Designer

beschränkt - aber Entwickler Perfect hat sich redlich bemüht, um das antiquierte Genre aufzupeppen. So hält Luton gewissenhaft jeden Anhaltspunkt in einem Notizblock fest - um ihn später mehr oder minder mühsam wieder herauszukramen und seinen Gesprächspartner verbal in die Mangel zu

Grabräumerin Laredo Cronk wundert sich, woher immer die ganzen Medi-Kits in den Katakomben kommen und was zum Teufel ein "Walkthrough" ist...



Einer der genialsten Augenblicke in Discworld Noir die Begegnung mit dem Rattentod (im engl. übrigens "Grim Squeeker").

jeder Zeit und an jedem Ort in den "Werwolf-Modus" wechseln. Der Vorteil: Jeder Schurke hat seine ganz eigene Duftnote - und die erkennt Euer tierischer Detektiv als farbige Nebelfetzen. So könnt Ihr z.B. ein besonders farbintensives Parfum wunderbar als eine Art "Peilsender" einsetzen, um den Weg eines zeigen sich die britischen Entwickler mit "Disworld Noir" von ihrer besten Seite: Die typische Film-Noir-Atmosphäre wird stimmungs-

voll unterstützt - mit beschwingten Jazz-Stücken, teils wunderschöne Render-Szenarien und düstere Farbgebung.

Und für alle, die das PC-Original kennen: Die PlayStation-Discworld ist zwar deutlich gröber als der "große Bruder" (unsere Bilder zeigen PlayStation - und PC-Bildschirmauflösung im Vergleich) trotzdem wurde das komplette Szenario erfolgreich herüber gerettet und alle Details vorlagengetreu auf die Konsole portiert. Ebenfalls interessant: Luton ist der einzige Charakter polygonaler Natur. Der Vorteil daran: Eure PlayStation muß nur für den Privatschnüffler 3D-Berechnungen ausführen (die restlichen Spielfiguren sind nämlich vorberechnet). Perfect konnten also das kom-

Lutons investieren - und einen vorbildlich präsentierten Charakter ins dreidimensionale

plette "Polygon-Konto" in die Gestaltung

Leben rufen! ■

"Für Point & Klick-Adventures gibt es drei wichtige Kategorien: Story, Rätsel-Logik & Atmosphäre – und Discworld Noir stellt in diesen Punkten so einige Genre-Vertreter in den Schatten. Die für Discworld-Verhältnisse eigentlich gar nicht so ungewöhnliche Story zieht in Bezug auf plötzliche Wendungen, gezielte Fehlinformationen und einen packenden Showdown wirklich alle Register - und weckt in iedem Spieler den Hobby-Detektiv. Die Rätsel wurden im Vergleich zu den beiden abstrusen Vorgängern "entschärft" und sind nun auch ohne Kenntnis der Pratchett-Romane zu lösen – dahei bleihen sie immer fair und logisch nachvollziehbar. Die Genre-Neuerungen (Wolfsgestalt und Notizblock) sind schlichtweg genial und steigern den Motiviationspegel zusätzlich: Luton wächst Euch einfach ans Herz - und Ihr wollt unbedingt wissen, wie seine Geschichte ausgeht. Warum bei all diesem Lob keine Zehn? Darum: Erstens ist Discworld Noir gerade für Genre-Einsteiger eine viel zu harte Nuß! Wenn er in einem dunklen Raum ein winziges Beweisstück finden soll, beißt selbst der geduldigste Spieler irgendwann herzhaft in die PlayStation-Maus. Womit wir auch schon beim zweiten Kritikpunkt sind: Das Handling. Wer keine PlayStation-Maus im Peripherie-Fundus hat, braucht gar nicht erst loszulegen: Besonders, wenn ihr kleinere Objekte anwählen wollt, treibt Euch die digitale Steuerung an den Rand des Wahnsinns (die analoge Variante wird - für uns unverständlich - nicht unterstützt). Falls Euch der Ausflug in die Scheibenwelt den Mauskauf nicht wert ist, könnt Ihr getrost einen Punkt von der Spielspaß-Wertung abziehen. Dritter und letzter Kritikpunkt ist die deutsche Sprachausgabe - derweil die Nebencharaktere durch die Bank weg mit passender Stimme überzeugen, klingt Hauptcharakter Luton "nur" mäßig. Trotzdem gilt: Wer schon immer mal ein persönliches Zwiegespräch mit Tod führen wollten, kommen am neuesten

>> Wer schon immer mal ein persönliches Zwiegespräch mit Tod führen wollte, kommt am neuesten Discworld-Streich nicht vorbei! <<

nehmen. Inspektor Columbo läßt grüßen... Ebenfalls genial schwachsinnig: Ungefähr im zweiten Drittel des Spiels beschert Euch Entwickler Perfect die Möglichkeit (wie, wird nicht verraten) zur Mutation: Luton wird zum reißenden Werwolf! Die haarige Gestalt

sorgt zwar für verstopfte Waschbecken und astronomische Friseur-Rechnungen Euch eröffnet aber dafür ungeahnte Fahndungsmöglichkeiten. Als großer Wolfsmensch kann Luton nämlich zu Verdächtigen noch Stunden später verfolgen zu können. Verschiedene Düfte können zudem in einer speziellen Ablagekartei "archiviert" werden - eine von vielen Innovationen, die Euch im letzten Spieldrittel noch den nötigen Motivations-Kick gibt. Auch technisch





Beim direkten Bildvergleich PC (links) gegen PlayStation (rechts) sticht sofort die geringere Auflösung ins Auge - so wie auf dem großen grauen Bruder könnte Discworld Noir höchstens auf dem Dreamcast aussehen.



Discworld-Streich sowieso nicht vorbei! (oder mit

1 Spieler

Memory Card 3 Blöcke

Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Für Profis

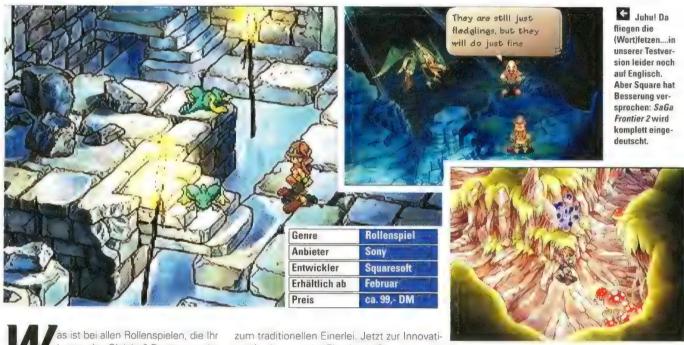
Play Station Maus



SaGa Frontier 2



Ihr habt vom üblichen Rollenspiel-Einerlei genug? Ihr sucht die große Innovation? Dann kann Euch Squaresoft weiterhelfen: Saga Frontier 2 ist nicht nur besonders detailverliebt - sondern auch ganz besonders ungewöhnlich. Laßt Euch überraschen...



kennt, das Gleiche? Den gestandenen Genre-Freunden unter Euch fällt die Antwort nicht schwer: Ihr vertrimmt Spielzug für Spielzug polygonales oder zweidimensionales Comic-Getier, wählt aus einem Sammelsurium von Menü-Punkten (Man nehme Optionen wie Angriff, Verteidigung. Gegenstand anwenden, Magie einsetzen - und fertig ist das Kampf-Design!), heimst tüchtig Erfahrungspunkte ein - und flickt Eure Mitstreiter nach geschlagener Schlacht mit Heiltrank oder Zauberwerk wieder zusammen. So viel

on: Auch wenn der Einstieg in Squares schöne neue Rollenspielwelt ein schwerer ist ("Hä, was ist denn das?") - wer die ersten Berührungsängste überwunden habt, der wird mit dem fantasievollsten Spielerlebnis der letzten fünf Rollenspiel-Jahre belohnt. Saga Frontier 2 trumpft weder mit der brachialen Effekt-Kulis-

>> Hier wird grandiose Präsentation mit viel Innovation gepaart. <<

Fragen, die jeden kämpfenden Rollenspieler beschäftigen:

1. "Sehe ich die Monster, bevor sie mich angreifen?" fun: Ja. Zufallsbegegnungen wie in Final Fantasy kennt der SaGa-Held nicht (Uff!). Die Monster überfallen Euch nicht aus heiterem Himmel – sondern kriechen wie Eure Charaktere als animierte Sprite-Protagonisten durch die Polygon-Pampa. Kommt's zur Konfrontation, dann wird zum Kampfbildschirm umgeblendet.

2. "Was sind meine wichtigsten Werte?"

fun: Die Statistik ist nicht sonderlich umfangreich – aber dafür um so ausgefeilter. Neben den obligatorischen Hitpoints gibt's Lifepoints, Weaponpoints und Spellpoints außerdem findet Ihr in Eurem Charakter-Fenster eine ganze Reihe von Elementar-Icons wie Feuer, Wasser, Erde, Luft und Donner. Die braucht Ihr für den Einsatz von Magie und Spezialfähigkeiten.

3. "Magie und Spezialfähigkeiten? Wie bekomme ich die?" fun: Hier liegt Squares wichtigste Neuerung. Vor den meisten Kämpfen habt Ihr die Wahl zwischen einem Duell und einem Gruppenkampf. Beim Duell kämpft ein Gruppenmitglied Eurer Wahl gegen ein Monster: Ihr kombiniert unterschiedliche Attacken (kosten Weanonpoints oder Spellpoints) - und entdeckt so mit ein bißchen Glück eine Kombo, Der Vorteil: Jede Kombo wird im Charakter-Menü unter "Arts" verzeichnet - und kann hier für den nächsten Gruppenkampf aktiviert werden, ganz ähnlich wie Rüstungen oder Waffen mit dem klassischen "Equip"-Befehl. Also: Wer viele Spezialfähigkeiten lernen will, duelliert sich so oft wie möglich!

4. "Hört sich cool an. Aber wie bekomme ich verlorene Hitpoints zurück?"

fun: Ziemlich ungewöhnlich: Zwischen den Kampfrunden könnt Ihr Eure Figuren komplett regenerieren – das funktioniert allerdings weder über Magie noch Gegenstände, sondern mit Lifepoints. Jede Regeneration kostet einen Lp....

5. "Und wenn ich alle Lifepoints verloren habe....?" fun: Dann gehen Dir die Hitpoints schneller aus, als Du gucken kannst. Und ohne Hitpoints....Abenteuer Ende! Aber keine Sorge: Square sei Dank kannst Du überall und jederzeit abspeichern. Aber das Beste: Wenn Du Deinen Spielstand lädst, fängst Du genau dort wieder an, wo Du aufgehört hast....oder wo Dich das Zeitliche gesegnet hat, je nachdem. Wie im PC-Rollenspiel eben....

se eines Final Fantasy auf, noch kann es mit der Komplexität von Grandia (NTSC-Test auf den Seiten 90 bis 92) konkurrieren - dafür bringt es dem altbackenen Genre die dringend nötigen Neuerungen. Die fangen bei der Gestaltung des Kampfsystems an (siehe Kasten) - und hören

> beim Outfit der märchenhaften Spielwelt auf: SaGa Frontier 2 setzt wie die Super-NES-Vorgänger (Romancing SaGa 1-3) vor allem auf Charakter-Design

und epischen Erzählstil - so verträumt und märchenhaft präsentiert, daß es den Fantasy-Liebhabern unter Euch die Sprache verschlägt. Wo andere Rollenspiele schön sind, da ist SaGa Frontier 2 ein Kunstwerk. Wo andere Rollenspiele eine packende Story haben, da ist SaGa Frontier 2 ein Meilenstein interaktiver Erzählkunst. Hier ist jede Hintergrund-Grafik (durchgehend Aquarelle) und jede Dialogbox ein Meisterstück - kurzum: Aus dem Medium Rollenspiel wird ein rollenspielerischer Spaziergang, so leicht und so beschwingt, daß Ihr alles andere um Euch herum vergeßt. Zuckersüße Charaktere (stammen übrigens aus der digitalen Feder von Tomomi Kobayashi - der schon die Figuren für Ogre Battle, Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics und Dew Prism gepinselt hat), tragische Heldenschicksale - hier begegnet Ihr großen Gefühlen, wo Ihr geht und steht. Aber es kommt noch besser: Ein Vorzeige-Stück hat den Square-Designern nicht gereicht - stattdessen hatten die Damen und Herren Entwickler so viel überschüssige Energie unter dem Nippon-Pony, daß sie gleich zwei Handlungsstränge auf die CD gepackt haben. Die eine Geschichte schildert die Abenteuer von Dungeon-Ausflügler und



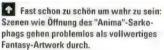


Wer tüchtig Kombos trainieren will, der entscheidet sich vor Kampfbeginn für ein Duell - und trägt es von Mann zu Monster aus! Hier seht Ihr, wie Fürstensohn Gustave eine Angriffs-Serie zusammenstellt - und dem Nippon-

Gezücht anschließend sein Zweihandschwert über die Bitmap-Birne zieht.



Macht sich magisch Luft: Das Schoßmonster von Erzfeind Alexei setzt Euch mit einem flächendeckenden Angrifsszauber zu.





Meister-Metzler Will Knights, die andere macht Euch mit Königssohn Gustave bekannt. Der eine möchte den Tod seines Vaters rächen, der andere will seinen alten Herrn über den Jordan befördern: Will war Daddys liebstes Kind -Gustave wurde ausgestoßen und enterbt. Jetzt will der ungeliebte Fürstensohn sein rechtmäßi-

wenige, aber immerhin tum-

meln sich beide Sprite-Heroen in der gleichen zauberhaften Fantasy-Kulisse. Städte, Wüsten, Wälder und finstere Verliese: Will und Gustave laufen sich selten über den Weg - aber sie laufen über den selben Grund und Boden, überqueren die selben Brücken, bewundern die sel-

> Prachtbauten....und gelegentlich halten sie sogar Schwätzchen dem

ein mit Informanten. Interessante daran: In der Rolle des einen Cha-

rakteres erlebt Ihr die SaGa-Frontier-Welt aus der Sicht eines Bürgers, schlüpft Ihr dagegen in die Haut des anderen, ändert sich Eure Sicht der Dinge auf drastische Weise - und Ihr erfahrt, wie es auf der Seite der Machthaber zugeht. Um so mehr wächst Euch "Eure Heimat" ans Herz: Ihr nehmt Teil am Schicksal Eures Alteregos und seiner Welt wie in keinem anderen Rollenspiel, jede Stadt, jedes Haus und jeder einzelne Baum wachsen Euch regelrecht ans Herz. Aber warum bloß? Keine Frage: Das Geheimnis der Designer liegt in der märchenhaft schönen Optik verborgen. Wo Euch andere Rollenspiele mit sterilem Render-Zierwerk langweilen oder im handelsüblichen Baukasten-Prinzip zusammen geschustert werden (hier ein Baum, dort ein Fels), da erforscht Ihr in SaGa Frontier 2 Fantasy-Kunstwerke der edelsten Sorte. Stellt Euch vor, Ihr schlagt als Zehnjähriger einen auf hochglanz polierten Märchenband auf und bleibt Seite für Seite auf's Neue an den verträumten Aquarell-Illustrationen kleben. Wenn Ihr ein neues Saga-Frontier-Szenario entdeckt, fühlt Ihr Euch ganz ähnlich...Ihr kommt einfach nicht mehr vom TV-Schirm los. Nur schade, daß auch die konkurrenzlosen Saga-Sets an der für Rollenspiele üblichen Interaktivitäts-Armut kranken: Wo Ihr in Grandia fast jedes einzelne Element genau in Augenschein nehmen, in die Hand nehmen oder wenigstens umrennen könnt (Klirr!), seid Ihr in SaGa Fron-

tier meistens passiv - ein Zuschauer, der sich über eine einzigartige Geschichte freut, aber viel zu selten eingreifen darf. Naja - Square-Fans sind's gewohnt: Hier wird grandiose Präsentation mit viel Innovation gepaart....aber einige der elementarsten Abenteuer-Zutaten fehlen. Viel Dramatik, aber wenig Dynamik...

"Hä? Was ist das denn? Wie funktioniert das? Wo bin ich...und überhaupt: Was soll das alles?" so oder so ähnlich schallten die ersten Hilfeschreie aus dem Tester-Bürg....dicht gefolgt von der SaGa-Frontier-CD. denn die wurde Sekunden später brutal aus der Plav-Station gerissen und quer über den Korridor gefeuert. "So, das Spiel kriegt eine 4!" So viel zum ersten Eindruck des Kollegen Bannert....ob er wohl schlecht gelaunt war? Aber keine Sorge: Ein Anruf bei Squaresofts verantwortlichem Product Manager heilte Roberts Stimmung schnell auf. Freundliche Argumentation ("Was eine 4? Hast Du schon mal was von der Yakuza gehört....?") und ein digitales Handbuch lieferte

zwar keine erschöpfenden....aber immerhin ausreichende Informationen, Soll heißen: Wer sich mit SaGa Frontier 2 auseinandersetzen möchte, der sollte viel Zeit und Geduld mitbringen. Zwar hat Robert von beidem nicht sonderlich viel - aber trotzdem hat es unser Rollenspiel-Spezialist geschafft. Und sieh einer an: Nach einem Wochenende SaGa Frontier 2 wollte er gar nicht mehr aufhören! ("Bitte, bitte...nur noch dieses eine Dungeon...") Also, ehe wir lange drum herum schreiben: Wenn Ihr weder japanischen Anime-Einschlag noch (extrem) zeitaufwendige Menükloppe scheut, dann greift zu. Könnte sonst sein, daß Euch das Vorzeige-Stück einer auslaufenden Rollenspiel-Generation durch die Lappen geht...

SPASS

Spieler

Memory Card 1 Block

> Dual Shock

Analog

Texte deutsch

Fiir Fortgechrittene

>> Das Geheimnis der Designer liegt in der märchenhaft schönen Optik verborgen. <<

ges Erbe zurück...wenn nötig, mit Gewalt, Zwei Schicksale und zwei Handlungsstränge, in die Ihr - ganz nach Wunsch - abwechselnd eintauchen könnt. Berührungen zwischen den beiden - zeitlich parallel angelegten - Plots gibt's nur

Alberta mat Dr. Louis

Star Ocean - The Second Story

(Test in fun 08/99, Wertung: 8 von 10)



Skurril, aber gut: Wie SaGa Frontier 2 setzt Star Ocean vor allen anderen Dingen auf Charekter-Design und Handlungs-Finessen, Hier wurden zum ersten Mal gerenderte

Hintergründe mit gezeichneten Anime-Kopffüßlern kombiniert: Das Resultat ist gewöhnungsbedürftig, kann aber besonders die Detail-Versessenen unter Euch begeistern.

Lunar Silver Star Story Complete

(Test in fun 08/99, Wertung: 8 von 10)



Zuckersüß und irre komplex: Das Vorzeige-Stück der Grandia-Macher ist bereits ein Stück Konsolen-Geschichte - die erste Version erschien bereits zu seli-

gen 16-Bit-Zeiten (für den CD-Aufsatz von Segas Mega-Drive) und überzeugte als eines der ersten Rollenspiele mit hochwertigen Zeichentrick-Einlagen. Die technisch (dezent) überarbeitete 32-Bit-Umsetzung ist zwar nicht mehr ganz zeitgemäß – aber besonders für Liebhaber noch immer den Ausflug wert.

US DVD VIDEOS

Entrapment (Verlockende Falle) 69,90 Austin Powers 2 69.90 The Thin Red Line 69.90 Saving Private Ryan (Limited) 69.90 The Blairwitch Project 69.90 69.90 Existenz Carrie 2 - The Rage 69.90 Desert Heat 2 (Van Damme) 69,90 The 13th Floor (Emmerich) 69,90 From Dusk Till Dawn 2 69.90 The Mummy 69,90 The Matrix 69.90 Ravenous 69,90 Corruptor 69.90 Cruel Intentions (Eiskalte Engel)
True Crime (C. Eastwood) 69.90 69 90 Virus (auch DTS) 69.90 Nightmare 1-8 Box (Limited) 299.90



SEGA DREAMCAST

Dreamcast Pal 489,90 Aero Wings 79,90

Buggy Heat Dynamite Cop Formel 1 98

109,90 ohne Gun Incoming 99,90 Pen Pen 99.90 Powerstone Racing Sim Sega Rally 2 109,90 Sonic Adventures Soul Calibur 109,90



Tokyo H. Battle Worldwide Soccer WWF Attidude

79,90 99,90 99,90

89.90

89.90

89.90

89,90

79,90

89.90

Dreamcast Jap

Aero Wings Air Force Delta Blue Stinger Buggy Heat Cool Boarders



79,90 69.90



Marvel v. Capcom N.J. Pro Wrestling Power Stone 69.90 SF Zero 3 69,90 Tetris 49,90 Tokyo H. Battle 49,90









YAMAKAWA AVPhile 715 CODEFREE DVD PLAYER

DTS Digital Output DVD, VCD, CD, CD-R, SVCD, MP3 CD PLAYER

DAS MARO TEAM BEDANKT SICH ALLEN KUNDEN & FREUNDEN FÜR IHRE TREUE UND WÜNSCHT IHNEN EIN SCHÖ IHNACHTSFEST UND EIN ERFOLGR JAHR 2000! SCHÖNES WEIHNACHTSFEST ERFOLGREICHES

Stuttgart MARO VIDEOSPIELE

Marienstr. 23 70173 Stuttgart Tel. 0711 221 422 Fax 0711 221 425

Ulm MARO

Zeitblomstr. 31 88073 Ulm Tel. 0731 6020 755 Fax 0731 6020 756

Reutlingen MARO

VIDEOSPIELE Karlstr. 1 72764 Reutlingen Tel. 07121 320 014 Fax 07121 320 045

Erlangen MARO VIDEOSPIELE

Gothestr. 32 91054 Erlangen Tel. 09131 816 880 Fax 09131 816 881 Ludwigsburg MARO

Solitudestr 3 71638 Ludwigsburg Nürnberg

STAGE I

Glogauer Str. 30/98 Frankencenter 90473 Nurnberg Tel. 07141 902 242 Tel. 0911 800 2886 Hamburg

N.R.G. Mundsburger

Damm 54 22087 Hamburg Tel. 040 255 663

Magdeburg A LAND

Raiffeisenstr. 23 39112 Magdeburg

Tel. 0391 621 2347

UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN. BEI ANNAHMEVERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL-20;- DM. UEFERUNG SOLANGE VORRAT REICHT: LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN. LAGERWARE WIRD NOCH AM TAG DER BESTELLUNG VERSCHICKT, BESTELLUNGEN AB 200, DM SIND VERSANDKOSTENFREI







































6 FIGUREN NACH WAHL

NUR NOCH

129,90 DM



ALLE WEITEREN FIGUREN & STATUEN FINDEN SIE IM INTERNET UNTER:

http://www.maro-gmbh.com



METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK

ERKENNUNGSMARKE, METAL GEAR T-SHIRT, METAL GEAR SOUNDTRACK, METAL GEAR SOLID VIDEOSPIEL, METAL GEAR POSTER + 1 METAL GEAR FIGUR NACH WAHL

WEITERE ACTION FIGUREN IM SORTIMENT !!!

AUSTIN POWERS, CRASH BANDICODT 2. DARKSTALKERS, KISS, MARVEL SUPERHEROES, SPAWN 13 & 14, STAR WARS EP 1. TEKKEN 3 DELUXE, VIRUS, WILD WILD WEST, X-EN VS SF

BESTELLHOTLINE:

MO: FR 10:00 18:00 UHR



Tomorrow Never Dies

Bond... James Bond! Im neuesten interaktiven Abenteuer von 007 wird man weder geschüttelt noch gerührt.

Mit dem Maschinengewehr sind selbst Schaaren heranstürmender Feinde kein Problem.





← Sobald die Radarstation mit dem Laser angepeilt ist, kann sie vom MI6 vernichtet werden

Zu Beginn der zweiten Mission müßt Ihr Fotos von wichtigen Waffensystemen des Geaners schiessen.



Action Electronic Arts Anbieter Entwickler Black Ops Erhältlich ab Dezember ca. 99.- DM Preis

zehn Finsätze hinweg schlüpft man zu diesem Zwecke in die vir-

tuelle Haut des bekanntesten Spions seiner Maiestät. Wie im Film besteht das ultimative Ziel in der Vernichtung von Elliot Carver, einem größenwahnsinnigen Medienmogul. der ganz unverblümt nach der Herrschaft

über die Welt greift und dafür sogar bereit ist, einen dritten Weltkrieg anzu-Wir

Über insgesamt

sehen unseren Charakter immer aus der Sicht einer leicht hinter ihm plazierten, mobilen Kamera. Nur wenn man ganz nahe an ein Gebäude herankommt oder sich in engen Gängen bewegt, wird herangezoomt und man betrachtet das Geschehen quasi durch die Augen von 007. Neben seiner Walter PPK kann Bond noch eine Reihe anderer Waffen verwenden, immer vorausgesetzt, er hat gerade die passende Munition zur Hand. Je nach Mission benutzt man eine Vielzahl von Gimmicks wie ein Laserzielrohr, einen Fotoapparat oder ein Infrarotsichtgerät. Den meisten Teil der Zeit ist man jedoch damit beschäftigt, sich die vielen lästigen Schergen vom Hals zu schaffen. Zimperlich ist 007 dabei nicht gerade. Ob mit einem schlichten Kopfschuß oder einer hochexplosiven Tonne in direkter Nähe, die Feinde in diesem Spionagekrimi haben nichts zu lachen. Nach

Zu einem Tänzchen mit Terry Hatcher sant Bond natürlich nicht nein.

jedem Auftrag darf gespeichert werden, was sich besonders aufgrund des hohen Schwierig-

keitsgrad als überaus hilfreich erweist. Für alle Freunde der Statistik gibt's nach jedem Stage eine Aufstellung zu den Treffern, der benötigten Zeit und dergleichen mehr.

nfang Dezember läuft in den deutschen Kinos der neue Bond-Film "Die Welt ist nicht genug" an. Auf der heimischen PlayStation kommt zum Weihnachtsgeschäft erst der Vorgänger zum Zuge. Unter den

Fittichen von Electronic Arts entwickelte Black Ops

>> "Mit dem indizierten Vorgänger hat die vorliegende Review-Fassung so gut wie nichts mehr gemein.".<<

Entertainment einen action-lastigen Third-Person-Shooter. Mit dem indizierten Vorgänger hat die vorliegende Review-Fassung so gut wie nichts mehr gemein. In Tomorrow Never Dies (TND) geht es nicht mehr primär darum, so unauffällig wie möglich das gegnerische Terrain zu infiltrieren, sondern weit mehr um action-betontes Erledigen von Missionszielen.



"Schade, aus TND hätte man weit mehr machen können und, genau genommen, auch müssen. Nüchtern betrachtet ist es ein lustlos runterprogrammiertes Third-Person-Actiongame, bei dem weder die Optik noch das Spieldesign zu echten Begeisterungsstürmen hinreißen. Als wirklich gelungen darf eigentlich nur der Soundtrack bezeichnet werden. Tallaricos Truppe hat wie gewohnt gute Arbeit abgeliefert und unzählige Variationen der Bond-Themes aus der PlayStation heraus gekitzelt. Die Missionen spielen sich "dank" ruckelnder Darstellung und hakeliger Steuerung extrem zäh und das richtige Geheimagenten-Flair will einfach nicht aufkommen. Dazu bewegt man sich dann doch zu offensichtlich auf dem feindlichen Gelände und beseitigt seine Gegner eher wie in einem Schwarzenegger-Film als in einem geschmeidigen Bond-Streifen. Fazit: Ausgesprochene Fans dürften trotz der angesprochenen Mängel ihre Freude mit diesem Bond haben, alle anderen können auf diese 007-Version verzichten."



Spieler

Memory 1 Block

> Dual Shock

Analog

Toyto deutsch

Sprachausgabe deutsch

Fiir Fortge schrittene



Bass Fishing

Fischermanns Fritze fischt frische Fische: Diesmal mit fernöstlichem Spielhallen-Werkzeug und aufwendigem 3D-Beiwerk. Mit "Bass Fishing" zieht Ihr einen dicken Fisch an Land!



ischi, Fischi, Fischi... ...sagte schon der bibli-

Anbieter

Entwickler

Erhältlich ab

Sega

sche Jonas, als er sich an einem sonnigen Sonntagmorgen zum Angeln an den Fischweiher hockte und einen armen. unschuldigen Wurm auf den rostigen Haken spießte...(das war, bevor ihn der Wal verschluckte). Denn: In alten Zeiten hieß es nicht nur "Fleisch im Topf!" - auch "Fisch in der Pfanne!" war ein geläufiges Motto. Und weil es schon damals einfach zu viel Spaß machte. Meister Barsch an Land zu ziehen und ihm das Gehirn aus dem schuppigen Schädel zu dreschen, hat man die hohe Kunst des Angelns heute zum Sport kultiviert. Aber keine Angst! Ganz so martialisch und grausam, wie es hier klingt, ist Segas Dreamcast-Einstand in die wunderbare Welt des Wettangelns dann doch nicht - viel mehr geht es um die Sonnenseiten des Fischfangs, darunter vor allem Großvaters Liebstes: nämlich Spiel, Spaß und (Ent)Spannung (...und als Gipfel des sportiven Genusses noch eine gemütliche Pfeife dazu). Fast so gut wie Kinderüberraschung!

Daß der moderne Angelsport mit dem klassischen Bild von Fischers Fritze aber nur noch herzlich wenig gemein hat, das wird dem Sega-Fischer schnell klar: Aus der antiquierten Angelrute sind hoch-getunte Hi-Tech-Geräte geworden, aus dem glibberigen Lebend-Lockvogel (zu deutsch: Wurm) stylische Kunst-Köder und aus dem entspannenden Zeitvertreib ein regelrechter Krieg. Frei

nach dem Motto "Gib diesem Fisch keine Chance!'

Fischersmann bzw. Fischersfrau (in hautengen Jeans oder feschem Regen-Cape - je nach Witterung) zu einem der dreidiemnsionalen Fischgründe, um den Barsch ihrer Träume an Land zu ziehen. Der sollte möglichst viele Pfund wiegen - und jede Menge neidische Blicke von der (nach Punkten ausgestochenen) Konkurrenz auf sich ziehen. Aber so ein "Super-Barsch" will erst mal aufgestöbert werden: In offenen Gewässern und bei schönem Wetter findet Ihr meistens nur seine kleinen Geschwister. Wer dagegen einen ganz besonders fetten Fang machen will, der muß nicht nur ein Meister der Köderwahl sein, sondern außerdem jede Menge Geduld mitbringen: Denn Gevatter Fisch macht es sich mit Vorliebe im Schatten eines Bootsstegs oder in einer schummrigen Höhle bequem - eben genau dort, wo ihm keine aufdringlichen "Fisch-Fresser" Haken durch die Eingeweide treiben. Aber was ein echter Fischersmann ist, der spürt auch den cleversten Barsch auf, zieht das zig Kilo schwere Urviech mit viel Technik und Muskelschmalz ins Boot - oder läßt den Fang seines Lebens entwischen und hält anschließend frustriert den Kopf unter Wasser. Glück für Euch, das Sega der Heim-Umsetzung ihres Angel-Automaten eine komfortable Spielhallen-Ausstattung spendieren und Euch das Angler-Dasein so erheblich erleichtern: Mit der beiliegenden Plastikangel (mitsamt todschicker Kurbel) findet Ihr Euch in

den dreidimensionalen Arcade-Gewässern im Nu zurecht. Einfach ausholen auswerfen und

(mitunter sehr viel) später wieder einholen wie im echten Leben!

Japaner sind schon ein komisches Völkchen...gehen zum Angeln in die Spielhalle! werden sich jetzt die Angelmuffel unter Euch denken. Tatsächlich ist der digitale Angelsport bisher nur in Fernost zu finden: Mit "Bass Fishing" (in Japan "Get Bass") unternimmt Sega den ersten mutigen Versuch, den asiatischen Konsolen-Sport auch in Europa zu etablieren. Die Chancen stehen gut: "Bass Fishing" ist im Moment DIE Vorzeige-Variante des feucht-fröhlichen Bildschirmtreibens, kommt mit famosen Angel-Controller daher, geht leicht von der Hand und ist derartig "exotisch", daß es auch eingefleischte Ballermänner an den TV-Schirm zieht. In der ersten Stunde wollt Ihr es "nur eben mal ausprobieren", in der zweiten sucht Ihr schon fachmännisch den geeigneten Köder heraus, in der dritten Stunde erklärt ihr den Kampf gegen den dicken Brücken-Barsch zur persönlichen Ehrensache, und nach nur vier Stunden seid Ihr Fishermans bester Freund. Kein Wunder: Segas Fischerfreuden portieren das wässrige Lockspiel zum ersten mal unter die Wasseroberfläche - und simulieren mit viel Detailliebe eine richtige, kleine Unterwasserwelt.

SPIEL SPASS SPIELDESIGN

1-2 Spieler

VMU 50 Blöcke

Analog

Dual Shock

Texte deutsch

Sprachausgabe englisch

Füz Anfänger



Fighting Force 2

Wir befinden uns im späten 20. Jahrhundert, die Welt dieser Tage wird von den Trans-Global-Corporations beherrscht und alles hat seinen Preis - sogar das Gesetz.

Genre

Anbieter

Entwickler

Erhältlich ab

Core Design

Dezember



nbemerkt vom Rest der Bevölkerung finden unsichtbare Kriege zwischen den im Untergrund agierenden SI-Cops und den gigantischen Unternehmen statt. Diese SI-Cops sind die einzige noch verbliebene Instanz, die sich dem immer größer werdenden Einfluß der weltumfassenden Organisationen entgegenstellt. Sie sind gezwunSchöne neue Welt - hinter den Rauchschwaden verbirgt sich übrigens ein Sonnenun-

ca. 99.- DM ser Waffen eine wesentlich stärkere Rolle. Neben recht plumpem Metzelwerkzeug wie Messer, Axt oder Stahlrohr findet man in herumstehenden Kisten oder Schränken auch elegantere Lösungen in Form von Granaten, Maschinenpistolen oder der allseits beliebten Schrotflinte. Dank aktivierbarer Ego-Perspekti-

ve und Laserpointer arbeitet man damit bald genauer als jeder Chirurg - wobei auf übertriebene Gewaltdarstellung oder Blutfontänen glücklicherweise verzichtet wurde. Natürlich beherrscht unser Held auch noch die aus dem Vorgänger bekannten Martial-Arts-Künste, doch aus einem unbewaffneten Nahkampf mit mehreren Gegnern kommt man im zweiten Teil wesentlich seltener als Sieger hervor. Hawks Kampf-, Sprint- und Kletteranimationen sind

Action-Adventure

Wie so oft kann auch hier die Gegner-Kl nicht überzeugen, scheinbar war bei all der Grafikoracht

kein Platz mehr fürs virtuelle Köpfchen übrig.

lich nicht lumpen lassen. So ziemlich alles

"Fighting Force 2 hat uns wirklich überrascht! Die

komplette spielerische Neugestaltung steht dem

Nachfolger äußerst gut zu Gesicht, statt stupiden Raum-für-Raum-Kloppereien bieten sich dem Spieler

ausbalancierte Action-Einlagen mit Adventure-Touch.

Besonders die Grafik konnte durch ihre Detailverliebt-

heit und die sehr schön anzuschauenden Licht- und

Explosionseffekte begeistern (noch nie haben wir

einen Computermonitor schöner zerbrutzeln sehen).

Allerdings herrscht auch im späten 20.Jahrhundert nicht nur eitel Sonnenschein , denn zusammen mit der

Tomb Raider-Perspektive hat man leider auch die

damit verbundenen Clipping-Fehler und den oft falsch

plazierten Kameramann übernommen. Trotzdem gefällt

uns Hawks Version optisch besser als die seiner

Genre-Kollegin, denn die Fighting-Force-Welt

wirkt durch ihre drehenden Ventilatoren, blinken-

den Bildschirme und sprühenden Funken noch

einen Tick lebendiger. Diese Authentizität wird bei

der Geräuschkulisse fortgesetzt - statt einer stur

ablaufenden Melodie setzten die Entwickler auf

simple Hintergrund-Klänge, die sich zusammen mit

den allgegenwärtigen Schritt-, Schuß- und Compu-

tergeräuschen zu einem atmosphärischen Ganzen fügen. Unsere Testversion war allerdings noch mit

einigen Bugs belastet - sollte sich dadurch die

Endwertung der endgültigen Verkaufsversion än-

dern, werden wir einen entsprechenden Nachtest

SPIELDESIGN

Sichtbare kann entweder zerstört oder benutzt werden: Das Treten eines Kopierers läßt Papier aus dem Einzugsfach regnen, aktivierte Alarmden Entwicklern gut gelungen, ganz nach dem lämpchen verabschieden sich nach gezieltem Beschuß mit elektrischem Funkenregen und sogar Bürostühle bekommen bei entsprechender "Hilfestellung" schnell den Drehwurm.

>>Das männliche Tomb-Raider-Pendant scheint (zumindest in optischer Hinsicht) gefunden - neben einem muskulösen Körperbau hält Hawks Sitzfleisch dem gefürchteten Apfel-Vergleich stand!<<

gen, im Dunkel zu agieren und operieren mit Guerilla-Taktik außerhalb des Systems - ihr Motto: "Taten statt Worte"

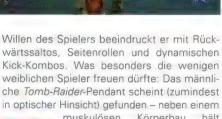
Mitten in dieser düsteren Zukunftsvision übernehmt Ihr die Kontrolle über den SI-Cop Hawk Manson, der den Auftrag erhält, die Machenschaften der Nakameshi-Corporation zu vereiteln. Diese züchten im heimischen Labor nämlich eine neue genetische Biowaffe heran, deren Einsatz Ihr mit aller Macht verhindern müßt. Nach dem atmosphärischen Intro geht es ohne weitere Umschweife ab ins Spiel, wo man per Helikopter am Haupteingang der Nakameshi-Corporation abgesetzt wird. Schon kurz nach Spielbeginn fällt auf, daß vom technisch eher mäßigen Vorgänger (glücklicherweise) nur noch der Name Eurer Spielfigur übrig geblieben

ist: Die Kameraperspektive befindet sich nun direkt hinter Hawk außerdem spielt der Einsatz diver-



muskulösen Körperbau Hawks Sitzfleisch dem gefürchte-Apfel-Vergleich Wesentlich wichtiger für den gemeinen Spieler sind natürlich die Möglichkeiten zur Interaktion mit der Umgebung und hier hat man sich bei Core Design wahr-

Portion des ungesunden Brausesaftes.



in der nächsten Ausgabe abdrucken.

Wie spät nachts am Hauptbahnhof: Ein kurzer Tritt, und schon lockt eine kostenlose Spieler

Memory Card 1 Block

Sprachausgabe deutsch

Dual Shock

Texte deutsch

steiger &

SPASS



Ganz wie Genre-Kollegin Lara muß auch Hawk so einige Fallen überleben.

Tomb Raider Teens: Die 16-jährige Lara spielt Ihr

leider nur im Turorial-Modus - schade, denn aus der Rück-



Tomb Raider: The Last Revelation



Nach unzähligen Medien-Auftritten kümmert sich Lara endlich wieder um ihre Fans.



Preis

← Die Qualität der Render-Zwischenblick-Idee hätte man wesentlich mehr machen können! wurde stark verbessert.

Anbieter Eido Entwickler Core Desig Erhältlich ab

Einen Schritt weiter und es gibt Aristokratin am Spieß – glücklicherweise ist das Speichern nun wieder jederzeit möglich!

s ist jedes Jahr das gleiche Schauspiel: Kaum schwirren die ersten Schneeflocken durch die Luft, funkeln dem Videospieler im Schaufenster schon die neuesten Abenteuer von Lara Croft entgegen. Auch dieses Jahr müssen Tomb-Raider-Fans nicht auf Ihr digitales Lieblings-Babe verzichten. doch laut Eidos soll mit dem vierten Teil dies-

eigentliche Hauptspiel. Und das kann insbesondere durch seine überarbeitete Grafik-Engine beeindrucken. Obwohl die Level noch immer nach dem bekannten Bauklotz-Prinzip konstruiert sind, ziehen wunderschöne Gewölbe und gigantische Katakomben ruckelfrei am Spieler vorbei. Dunkle Ecken werden dabei von Fackeln oder Leuchtkörpern ganz unter-

>>Auch dieses Jahr müssen Tomb-Raider-Fans nicht auf Ihr digitales Lieblings-Babe verzichten. <<

mal alles anders werden. Grund genug für Publisher Eidos, die jüngste Fortsetzung nicht zu numerieren - so heißt der vierte Teil schlicht und einfach Tomb Raider: The Last Revelation, ganz ohne Zahlenanhängsel.

Die erste große Veränderung zeigt sich gleich beim Spielstart, denn statt des üblichen Tutorial-Modus findet man sich plötzlich in der Haut einer sichtlich jüngeren Lara wieder. Die hier erst 16-jährige Hobby-Archäologin wird von ihrem Lehrmeister Werner Von Croy in Fallenkunde und Höhlenforschung unterrichtet, nebenbei lernt der Anfänger die einzelnen Fähigkeiten Laras kennen. Wie vor jedem neuen Tomb Raider-Teil hat sich die knackige Ar(s)chäologin nämlich ein paar Trainingseinheiten gegönnt - neben den schon bekannten Manövern kann sie nun auch um Ecken herum und Stangen hinauf klettern oder sich galant per Liane von Plattform zu Plattform schwingen. Am Schluß des Hindernis-Parcours muß Lara tatenlos zusehen, wie ihr Lehrmeister bei einem Unfall ums Leben kommt - anschließend geht es ohne Umschweife ins

Auch dieses Mal ist Lara wieder mit verschiedenen Vehikeln unterwens.

schiedlich ausgeleuchtet, während Patronenhülsen nach einem Schußwechsel auf den Höhlenboden klimpern oder ins Wasser platschen. Lara selbst ist - allen Kritikern zum Trotz - mittlerweile zu einem vorbildlich ausgearbeiteten Videospiel-Charakter avanciert. Jedes Körperteil sitzt am richtigen Platz, überlappende Polygone-Glider oder kantige Gelenke sucht man vergebens. Dazu kommen geschmeidige Animationen und vielfältige wegungsmöglichkeiten - nur der düstere Seelenräuber Raziel ist noch eindrucksvoller. Inhaltlich ging man zu den Wurzeln zurück, so bietet TR: The Last Relevation knackigere Rätsel und weniger Gegner als die action-lastigeren Vorgänger - und kommt dem Ur-Tomb Raider damit ziemlich nahe. Zu sphärischen Klängen und klaren Sound-Effekten durchforstet Ihr in altbekannter 3rd-Person-Perspektive die vergessenen Katakomben Ägyptens und begegnet tödlichen Fallen und mordlustigen Grabwächtern in Form von Mumien, Wölfen und Skeletten.



"Nach ständigen Veränderungen am Spieldesign hat Lara endlich wieder zu ihrem Ursprung zurückgefunden. Die einzelnen Level-Abschnitte sind übersichtlicher, die Gegner agieren intelligenter und die Fallen sind gemeiner denn je. Auch grafisch hat die Tomb-Raider-Serie mit dem vierten Teil ihren Höhepunkt erreicht: Gigantische Gewölbe, tiefe Seen und Flammenmeere werden ebenso authentisch wie eindrucksvoll dargestellt. Wie bei allen Tomb-Raider-Spielen entsteht eine sehr dichte Atmosphäre - und gerne hätten wir den güldenen High-Score verliehen, wenn da nicht das eine oder andere (teils schon altbekannte) Manko wäre. So sind die neuen Bewegungsmöglichkeiten wie z.B. der Seilschwung zwar hübsch anzusehen, können vom Spieler aber nicht so intuitiv wie die anderen Bewegungen eingesetzt werden. Besonders beim Balancieren an schmalen Klippen will Lara exakt positioniert werden – doch gerade hier ist der ungeübte Spieler dank ungenauer Steuerung und einer zuweilen unpassenden Kameraperspektive schneller abgestürzt als er "Erste-Hilfe-Box" sagen kann. Leider unterscheidet die analoge Steuerung nur zwischen "gehen" und "rennen". Ergo: Besonders ungeduldige Spieler greifen bald zur altbewährten Digi-Variante zurück. Auch technisch wird - wie gehabt – Bewährtes geboten. So trefft Ihr trotz vieler Aha-Effekte (hier haben die Level-Architekten Erstaunliches geleistet) auf alte Bekannte: Clipping-Fehler und Kasten-Konstruktionen begleiten uns bereits seit der ersten Lara-Episode - und wirken mit jeder neuen Fortsetzung umso peinlicher. Hier beweist Eidos' hauseigener Konkurrent Soul Reaver, daß es auch auf der betagten 32-Bit-Hardware deutlich besser geht. Trotz dieser Kritikpunkte ist Tomb Raider: The Last Revelation auf jeden Fall ein Muß für jeden Lara-Fan. Wer sich allerdings schon für die Vorgänger kaum erwärmen konnte, sollte auch von der Fortsetzung die Finger lassen. Uns konnte Laras jüngster Streich auf jeden Fall überzeugen - auch wenn der Autor dieser Zeilen immer noch gerne wissen möchte, wer zum Teufel all die Munitionspäckchen





und Medi-Packs in den Katakomben liegenläßt...



Spieler

Memory Card 2 Blöcke

Analog

Dual Shock

Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Fortge-& Profis NINTENDO 64





Box Champions 2000

Genre Anbieter

Electronic Arts Entwickler EA Sports / Black Ops Erhältlich ab sofort ca. 99,- DM

Was Ready 2 Rumble auf DC für die Arcadefans, soll EAs Sequel Box Champions 2000 auf den Konkurrenzkonsolen für die Anhänger anspruchsvoller Simulationen werden. Ob Tiefschlag oder Volltreffer wir sagen's Euch!



MARVIN HAGLER

m Vergleich zum PS-Original hat sich auf den ersten Blick kaum etwas verändert. Neues Intro. identische Menüführung - Besitzer des ersten Teils finden sich sofort zurecht. In den Optionen werden Schwierigkeitsgrad, Rundenzahl (1-15) und Kampfzeit festgelegt. Außerdem dürft Ihr Euch durch den Gong in die nächste Runde retten lassen und den

gen und fürchterlichen K.O.s im Vordergrund, in Freundschaftschaftskämpfen bereitet Ihr Euch auf das Kernstück von Box Champions 2000 vor: die Karriere. Nachdem Ihr einen eigenen Boxer kreiert habt, strebt Ihr von Ranglistenplatz 21 aus nach Weltmeisterschaftsehren und Champgürtel. Um diesem

> Anspruch gerecht zu werden, sind ausgewogene Trainingseinheiten Pflicht. Manuell oder automatisch befolgt Ihr am Sandsack die Anweisungen des imaginären Trainers. Nach und

nach steigert Ihr so die Werte Eures Boxers für Kraft, Schnelligkeit, Kondition, Kinn, Kampfgeist und Cut, zudem erhält man Tastenkombinationen für Spezialschläge. Per

> hübscher Eingangszeremonie werden die Kämpfer in den Ring geleitet und vorgestellt. dann ertönt der Gong für die erste Runde. Aus sechs Perspektiven dürft Ihr Euren Schützling dirigieren, der TV-Blick-

winkel spielt sich am übersichtlichsten. Das Pad ist komplett belegt, über iede Taste lassen sich gleich mehrere Aktionen auslösen. Mit der Führhand haltet Ihr den Gegner auf Distanz, mit ultraschnellen Kombinationen raubt Ihr ihm Kampfgeist Energie, bis schließlich kampfunfähig Ringboden liegen bleibt oder nach Punkten besiegt ist.

spürbar direkter in die Schlagwirbel treiben. Vom anfänglich plantosen Gedresche braucht es aufgrund der Unmenge an Schlägen, Kombinationen und Ausweichmanövern reichlich Übung, bis man zum überlegt schlagenden Taktiker aufsteigt, um sein muskulöses Gegenüber intuitiv zu zerlegen.

Die spielerische Substanz ist demzufolge weit höher als in Midways Ready 2 Rumble Boxing, aber auch bei weitem nicht so eingängig. Trotz der Verbesserungen sind die Kämpfabläufe auch diesmal nicht immer hundertprozentig nachvollziehhar, eine ordentliche Portion Willkür seitens CPU und Wertungsrichter muß ab und an immer noch in Kauf genommen werden. So ist man teilweise trotz besserer Werte und körperlicher Überlegenheit in manchen Fights zum wehrlosen Opfer verdammt. Ihr werdet scheinbar nach Belieben sprichwörtlich windelweich geprügelt. Entweder muß man selber Boxer sein oder zumindest den IQ eines solchen haben – hallo Henry – um die Spielmechanik in Box Champions 2000 völlig nachvollziehen zu können. Die Trainingsmethoden erscheinen immer noch sehr unausgewogen, da "Kraft" überproportional schnell auf den maximalen Wert schnellt, während die restlichen Attribute nur sehr langsam steigen. Damit wir uns aber nicht falsch verstehen: Box Champions 2000 macht Spaß, mehr als das Original, erst recht gegen einen menschlichen Partner. Zur Auszeichnung reicht es aber letztlich wegen der angesprochenen Mängel nicht. Schon gar nicht auf dem N64, denn die Version ist ein schlechter Witz. Wir las-

"Box Champions liefert als Millennium-Sequel auf der PlayStation erneut eine äußerst solide, aber wiederum keine überragende Performance ab. Ontisch wirken die Boxer eine Spur eleganter.

bewegen sich geschmeidiger und lassen sich

Spieler sen uns nicht weiter aus, aber Spielwitz, Tempo

> Memory Card 2 Blöcke

> > Analog

NINTENDO 64

Spieler

Control-

ler Pak

Rumble

Pak

Texte

englisch

Sprach-

ausgabe

englisch

Für Nie-

manden



und Gegnerintelligenz entsprechen dem Niveau

einer Kirmes-Keilerei – das blanke Entsetzen

stand uns während des Tests ins Gesicht

Dual Shock

> Texte deutsch

Sprachausgabe deutsch

Für Fortgeschrit-

>> Box Champions liefert als Millennium-Sequel auf der PlayStation erneut eine äußerst solide, aber wiederum keine überragende Performance ab. <<

technischen K.O. nach dem dritten Niederschlag aktivieren - alles wie gehabt. Den Spielmodi wurde mit "Klassiker" eine neue

neun legendäre Kämpfe wie beispielsweise den "Thriller Manila" Muhammad Ali und Joe Frazier "nachboxt". Im Arcade-Modus stehen weniger Taktik denn wildes Gekloppe mit







Dynamite Cop

n Sega's Automatenumsetzung Dynamite Cop gibt's wieder mal kräftig Haue! Denn ein finsterer Endzeit-Pirat hat sich spontan entschlossen, die Präsidenten-Tochter mitsamt Ihrer Urlaubs-Jacht zu



kidnappen. Jetzt liegt es an dem bunt gemischten Dynamite Cop-Trio, sich prügelnd, schießend und springend bis zum Happy End vorzukämpfen. Und gerade beim Stichwort "Prügel" haben sich die findigen Sega-Entwickler so einiges einfallen lassen: Egal ob Tische, Stühle, Kisten, Pfannen, Kleiderständer, Schaufensterpuppen, herumliegende Feinde oder gar komplette Spielautomaten - die Liste ließe sich endlos fortsetzen alles kann ergriffen und den Gegnern über die Polygon-Rübe gezogen werden. Allerdings merkt man

Genre	Beat'em-Up	
Anbieter	Sega	
Entwickler	Segn	
Erhältlich ab	sofort	
Preis	ca. 99,- DM	

Simon Krätsch

den Dreamcast-Cops ihre Automaten-Herkunft deutlich an, nach höchstens zwei Stunden hat man alle drei Spielvarianten gesehen. Dazu kommt, daß schon die Arcade-Version auf der veralteten Model 2-Hardware basiert - dreidimensionale Effektwunder sollte der prügelgeneigte Spieler deshalb besser nicht erwarten.





Extreme 500

rafikfetischisten wenden sich mit Schaudern ab Rennspieler mit Hang zur anspruchsvollen Simulati-

on dagegen dürfen ohne Zweifel einen Blick auf Ascarons Extreme 500 riskieren. So ruckelig die Grafikengine, so überzeugend sind Handling und Gameplay. Drei Hubraumklassen und 18 Strecken wurden von den deutschen Entwicklern originalgetreu ins Spiel inte-

griert, per umfassendem Setup-Tuning bringt man sein Maschinchen noch näher an die physikalischen Grenzen. Die Gegner-Al schwankt zwischen Welt- und Kreisklasse. besonders die Kolissionen hätte man nicht derart peinlich inszenieren müssen. Ansonsten reagieren die CPU-Biker meist auf Eure Manöver und nutzen Fahrfehler rigoros aus. Extrem 500 mangelt es an Technik, in spielerischer Hinsicht aber finden Racing-Fans eine durchaus akzeptable Alternative zu all den "Mehrals-zwei-Räder"-Kollegen.

Genre	Renaspiel
Anbieter	Asceres
Entwickler	Ascare
Erhältlich ab	actors
Preis	cu. 99,- DM







Carsten

Runde sorgt der Jam-Modus.

Mit bis zu drei Spieler geht Ihr

gleichzeitig an den Start, wobei jeder die Tasten

******* 1-2

Music 2000

usikprogramme waren bis zum letzten Jahr eine Domäne der PC-Welt. Jetzt schickt Codemasters das Sequel zu Music hinterher. Hobby

DJ's kommen mit dem Software-Synthesizer voll auf ihre Kosten: Music 2000 hält über 2000 Samples aus Musikstilen wie Big Beat, Trance oder House bereit, die Ihr in einem übersichtlichen Editorfenster ganz nach Euren wünschen arrangiert. Dabei stehen Euch vielfältige Optionen zur Verfügung: Erstellt Eure eigenen

Riffs im Riff-Editor, fügt Halleffekte oder Vibratos hinzu und justiert Tonhöhe oder Panning. Des weiteren selektiert Ihr ganze Riff-Blöcke, um sie zu verschieben, zu duplizieren oder zu löschen. Mit dem Video-Editor bastelt Ihr Euer ganz persönliches Video passend zum Lied. Wählt aus der riesigen Objekt-Bibliothek einen Hintergrund und reguliert Farbe, Textur und Bewegungsart. Danach fügt Ihr verschiedene Objekte, Effekte und Kameraeinstellungen in das Geschehen ein. Song und Video lassen sich über ein gesondertes Menü bequem auf Memory Card speichern. Für ausgiebigen Partyspaß in geselliger

Musik-Programu Genre Anbieter Codemasters Entwickler Jester Interactive Erhältlich ab Dezember Preis ca. 99 DM

seines Joypads mit einer individuellen Vorlage belegen kann. Wer Lust hat, aktiviert vor dem Jam die Record-Funktion und speichert die Aufnahme auf Memory Card. Music 2000 überrascht durch eine umfassende Sample-Bibliothek und ein großzügiges Angebot an professionellen Editiermöglichkeiten, erfordert dabei aber keinerlei Vorkenntnisse. Die Bedienung mit den Joypads hätte man kaum besser lösen können: die Symboltasten sind mit den Hauptfunktionen belegt und behalten Ihre auch in jedem Menü, so daß der Benutzer nicht ständig umdenken muß. Besonders der Jam-Modus ist

ein nettes Feature, mit dem man so manche Party in Schwung bringt. Musikbegeisterte PlayStationbesitzer schauen sich die Scheibe auf jeden Fall einmal genauer an.





Simon Krätschmer

estruction Derb

Ur-Destruction Derby war sicherlich eines der frühen Highlights zum deutschen Marktstart der PlayStation - in einem PS-strotzenden Boliden sitzend fuhr man hier gegen ein Dutzend anderer Verrückter um die höchste Schadenspunktzahl. Knapp vier Jahre später kommen Nintendo 64-Besitzer nun endlich in den "Genuß" der Umsetzung. Auch

in dieser besteigt Ihr wieder das Cockpit eines von zwölf Stock-Cars (die sich allerdings nur optisch unterscheiden) und versucht auf fünf Strecken, die gegnerischen Fahrzeuge in möglichst kleine Einzelteile zu zerlegen. Je nach Plazierung und gewähltem Schwierigkeitsgrad können noch bis zu zwölf Bonus-Vehikel und sieben Extra-Strecken freigespielt werden. Kennern des Originals fällt allerdings schon beim Titelbild die viel zu bunte und unrealistische Farbgebung auf, die sich leider auch durch die gesamte Spielgrafik zieht. Zusätzlich sorgen häßliche Lens-Flares, einfarbige Explosionswolken und ruckliges Scrolling dafür, daß man



den Entwicklern für die fetten Pal-Balken dankt, die wenigstens einen Teil dieses Dramas vor den empfindlichen Sehnerven abschirmen. Da auch der gutgemeinte Mehrspieler-Modus mit seinen vier Spielvarianten nichts mehr retten.



Genre

Preis

Anhieter

Entwickler

Erhältlich ab

etzt hatte man mehrere Monate Zeit, die Import-Version von Readline Racer für den deutschen Markt zu verbessern, doch außer einem lauen Aufquß mit offizieller Suzuki-Alstar-Lizenz ist leider nicht allzuviel herausgekommen. Immer

noch wirkt die gesamte Spielgrafik einfach zu langsam, um den echten High-Speed-Thrill aufkommen zu lassen, immer noch verfolgen die Computer-Gegner stur ihre vorgegebenen Routen und immer noch hüpfen sowohl Fahrer als auch Motorrad bei einer Kollision wie Gummibälle über die

Rennstrecke. Da kann weder die wirklich gute Grafikengine noch das ansprechende Handling helfen. In puncto Ausstattung läßt sich Suzuki Alstare allerdings nicht lumpen, neben der Auswahl zwischen 12 Strecken und 6 Bikes können Individualisten außerdem noch zwischen drei Overalls wählen und die Fahreigenschaften des gewähl-

ten Feuerstuhls mittels einer Power/Lenkung/Bremsen-Leiste an die eigenen Bedürfnisse anpassen. Arcade-Hungrige, die mit einem Kauf liebäugeln, sollten vorher unbedingt Probe spielen, während Realismus-Puristen schon nach den ersten Fahrversuchen der kalte Angstschweiß ausbricht.



Daniel Johannes

Simon Krätschmer

Ubi Soft

sofort

criterion studios

assend zur kalten Jahreszeit kehrt der knuddelige Handschuh Glover zurück: Nachdem der ungewöhnliche Protagonist

bereits auf dem Nintendo 64 seine Fingerfertiakeit unter Beweis gestellt hat, macht er nun die Play-Station unsicher. Am Spielaufbau hat sich kaum etwas geändert: Noch immer sollt Ihr in der Rolle des herrenlosen Handschuhs einen bunten Ball durch gefährliches Terrain bugsieren. Dabei macht Ihr Euch

sämtliche Eigenschaften einer Hand zunutze: Ihr dribbelt die aufgeblasene Kugel über schmale Stege, werft den Ball über Abgründe oder schiebt ihn seelenruhig vor Euch her. Doch der Weg zum Zieltor ist beschwerlich unterwegs kommen Euch jede Menge garstige Gesellen in die Quere. Um der aufmüpfigen Bande den Hintern zu versohlen, trennt sich Glover vom Ball. So kann das kleine Kerlchen mit einem Fausthieb attackieren, eine Stampfattacke ausführen oder sogar Zaubersprüche loslassen. Wer ein wenig Abwechslung

Geschicklichkeit Genre Anbieter Hasbro Interactive Interactive Studies Entwickler Erhältlich ab ca. 99.- DM Preis

englisch Anlanger & Fortgeschriftene Daniel Johannes



sucht und genügend Geduld mitbringt, den Ball über Stock und Stein zu transportieren, riskiert einen Blick sofern er nicht bereits die bessere N64-Version besitzt.



Tiny Toon Adventures: Buster and the Beanstalk

iny Toon-Fans aufgepaßt! Buster Bunny und Plucky Duck sind wieder in Aktion - und diesmal hat es sie in einen PlayStation-Titel der eigen-

Edutainment-Adventure Sony Anbieter Terra Glyph Interactive Entwickler Erhältlich ab Preis ca. 99.

willigen Art verschlagen. Die Vorgeschichte von Buster and the Beanstalk kennt Ihr zur Genüge aus einschlägiger Märchenliteratur: Am Ende einer gigantischen Bohnenstange wartet unendlicher Reichtum auf Euch - hinter einer schweren Tür sollen die wertvollen Juwelen versteckt sein. Dummerweise hat ein garstiger Riese Euren beiden Cartoon-Abenteurern die Suppe versalzen und das mysteriöse Tor verschlossen. Um also an all das Gold heranzukommen, müßt Ihr dem Giganten zunächst den Schlüssel stibitzen. Doch das ist leichter

gesagt als getan! Denn um ans Ziel der Träume zu gelangen, müßt Ihr nicht etwa in gewohnter Manier durch bunte Jump'n'Run-Szenarien hopsen - Hase und Ente verschlägt's in völlig neue Genre-Gefilde. In einem neuartigen Mix aus Lernsoftware und klassischem Adventure lauft Ihr von Bildschirm zu Bildschirm, klickt Gegenstände sowie Charaktere an und erhaltet auf diese Weise Infos oder löst Aufgaben. Auch wenn's spielerisch nicht viel hergibt, werden zumindest jüngere Zeichentrick-Fans an den typisch dämlichen Witzen der Cartoon-Sippe Gefallen finden. Prädikat: Für Kids und Hardcore-Freaks. ■



Rennspiel

EA Sports

sofort

MBL Research

Aktuell: 00:10 Buste

Andreas Binzenhäfe

Genre

Preis

Anbieter

Entwickler

Erhältlich ab

Supercross 2000

enn man die Feature-Liste eines neuen Spiels im Voraus betrachtet, darf man meistens ein spektakuläres neues Spiel erwarten, das alle bisherigen Toptitel locker in den Schatten stellt.



Supercross 2000 bietet da natürlich auch keine Ausnahme. Der Pressetext wartet mit 25 authentischen Motorrädern und den dazugehörigen Fahrern auf und macht nicht einmal vor nie dagewesenen

halt. Ein erster Blick in das Auswahlmenü läßt den erwartungsvollen Spieler weiter hoffen. Ganz eilige Biker begeben sich im "Schnellen Rennen" oder im "Schnellen Freestyle" direkt ins Geschehen, alle anderen trainieren erst einmal gemütlich und nehmen dann an einer kompletten Saison teil. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich dabei in drei Stufen verstellen. Auch die verfügbaren Stadien lassen das Enduro-Herz höher schlagen. Von Houston über Indianapolis bis hin zu Las Vegas fehlt kein bekannter Schauplatz. Auch die möglichen Stunts mit dem Motorrad können sich durchaus sehen lassen. Selbst wer schon

im realen Leben ohne Hände und Füße auf Rike seinem

herumfährt, wird sich über Heel-Clickers, Nac-Nacs und atemberaubende Tail-Whips freuen. So weit so gut: Die ganze Sache hat nur einen kleinen Haken: Die Steuerung. Solange man geradeaus fährt, erfreut man sich noch an leicht überdurchschnittlicher Grafik und Soundkulisse, doch bereits die erste Kurve dürfte das ein oder andere "Oha" hervorrufen. Viel zu träge lassen sich die Motorräder um enge

Kurven und Hindernisse steuern. Schade eigentlich, der Freestyle-Modus hätte durchaus Potential und auch sonst wäre ziemlich alles Essentielle geboten. Fans besorgen sich lieber das in der letzten Ausgabe getestete Championship Motocross.



SPASS



Ready 2 Rumble Boxing

n der vorletzten Ausgabe der fun generation hatte die Dreamcast-Version von Midways Ready 2 Rumble Boxing wertungstechnisch schon mächtig abgeräumt.

Fun-Sport Genre **Midway Home Entertainment Anbieter Point Of View** Entwickler Erhältlich ab soferi PSX ca. Preis



Nachdem sich alle taufrischen Sega-Konsolisten im Ring reichlich ausgetobt haben, bekommen jetzt auch Play-Station-User und N64-Besitzer Gelegenheit dazu, mit den abgedrehten und äußerst abwechslungsreichen Charakteren von R2R in den virtuellen Ring zu steigen. In puncto Spieldesign gleichen sich alle drei Versionen wie ein Ei dem anderen. Entweder kämpft Ihr Euch im Arkade-Modus wie gewohnt von Stage zu Stage oder Ihr begleitet einen Athleten Eurer Wahl im Meisterschaftsmodus auf seinem Weg vom unbekannten Newbie zum größten Champion aller Zeiten. Um hier an den voranbringenden Titelkämpfen teilnehmen zu können, bestreitet man gelegentliche Preiskämpfe, die die dafür benötigte Kohle einbringen. Mit überschüssigem Geld hat der Spieler die Möglichkeit, den eigenen Champ in fünf kleinen Mini-Spielchen zu trainieren oder des-

sen Eigenschaften mit hochwertigen Vitaminpräparaten oder kraftbringender Sportlernahrung künstlich zu verbessern. Selbstverständlich können auch zwei menschliche Kontrahenten die prallen Fäustlinge gehörig fliegen lassen. Im Hinblick auf Grafik und Sound erzielten die Entwickler - bedenkt man die jeweiligen Systemvoraussetzungen - ähnlich gute Ergebnisse wie bei der Dreamcast-Version. In spielerischer Hinsicht müssen jedoch sowohl PlayStation- als auch N64-Zocker immense Abstriche in Kauf nehmen. Einerseits ist das Gameplay insgesamt deutlich träger ausgefallen, andererseits erlauben Euch gehörige Schwächen im



Gameplay, die absolut stupiden CPU-Gegner mit immer derselben Taktik auf die Polygon-

Bretter zu legen, was den Spielspaß speziell im Meisterschaftsmodus enorm schmälert. Fazit: Wer kann, holt sich die geniale DC-Version, Eigentümer der beiden anderen Systeme sollten vor dem Kauf ausführlich probespielen.



Andreas Binzenhöfer

Cyber Tiger

a sich reine Golfsimulationen üblicherweise nur schleppend verkaufen, setzt EA Sports mit Cyber Tiger nun auf eine Mischung aus rei-

nem Arcade-Spiel und Simulation. Während der erste Blick auf die größtenteils kindliche Aufmachung eher an die Spielhalle erinnert, wird man von der Auswahl an Spielmodi geradeerschlagen. Neben dem obligatorischen Kar-



Genre	Sport
Anbieter	EA Sports
Entwickler	EA Sports
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Langzeitmotivation. Sicherlich kein Klassiker, aber durchaus geeignet für die nächste PlayStation-Party.



Philipp Neach NBA Live 2000

is Airness is back! Electronic Arts hat für den neuesten Ableger ihrer NBA Live-Serie einen Exklusivvertrag mit dem besten Basketballspieler aller Zeiten abgeschlossen. Wenn da bei den eingefleischten Fans mal keine Freudentränen die Wangen herunter kul-

lern werden. Was hat NBA Live 2000 darüber hinaus noch zu bieten? Jede Menge Spielmodi, darunter erstmals eine reinrassige Mann-Gegen-Mann-Variante iede und Menge Nostalgie: von den Allstars der Fünfziger Jahre bis zu den Neunzigern darf jeder seine liebste Kultfigur über den Court steuern.

Genre

Preis

Anbieter

Entwickler

Erhältlich ab

Sport

Electronic Arts

Electronic Arts

Dezember

ca. 99,- DM

Dabei hat man zu Beginn die Wahl, ob sich NBA Live 2000 wie eine Simulation oder wie ein Fun/Arcade-Titel verhalten soll. Fazit: Allein die vielen liebevollen Detailverbesserungen bei der Grafikengine

sowie die völlig neuartige Facial-Animation (also die Animation von Gesichtspartien) machen die neueste Auflage von Electronic Arts' Basketballreferenz zu einem Muß für jeden echten NBA-Fan, und sei es nur aufgrund der bislang einzigartigen Michael Jordan-Lizenz!



Genre

Anhieter

Entwickler

Erhältlich ab

NBA Jam 2000

Millenium nähert sich mit Riesenschritten und neben all den anderen Sportspielen mit einem "2000" im Namen freut sich eine eingeschworene Gemeinde von NBA Jam-Anhängern auf das fällige Update. Acclaim

hatte sich für die 99er Variante ja (leider) entschieden, einen "seriösen" Weg einzuschlagen und daher den kultigen 2-On-2-Modus komplett gekippt. Für die Jahrtausend-Ausgabe wurde die abgedrehte Schlacht um den spektakulärsten Dunk wieder integriert. Es erfolgt jedoch gleich im Hauptmenü die strikte Trennung von anspruchsvoller Simulation und Funsport. Die wichtigsten Verbesserungen: Alle Spieler wurden komplett überarbeitet und mit neuen Haut-Texturen für noch realistischere Gesichtszüge ausgestattet. Durch Motion-Capturing hat man eine Unmenge an Bewegungen ins Spiel gepackt, sogar Verletzungen sind jetzt möglich. Alle 29 NBA Teams mit über 300 Spielern fanden ihren Weg ins Modul, zusammen mit teamspezifischen Taktiken wie dem "Pick & Roll"



der "Utah Jazz" oder der "Triangle Offense" der Chicago Bulls. Einzigartige

Courts (am Stand oder auf dem Schulhof) und 50 neue Möglichkeiten im Jam-Modus einen Dunking zu erzielen, runden diese Variante ab. Beide Modi erlauben es, sowohl einzelne Spieler als auch ganze Teams zu kreieren oder bestehende zu modifizieren. Wer richtig tief in die Materie einsteigen will, der kann sogar das Management seines Teams

übernehmen, er muß sich dann allerdings mit Gehältern, Drafts, etc. herumschlagen. Der Erfolg von NBA Jam 2000 steht und fällt mit dem Faktor Geschwindigkeit. Basketball ist ein



Preis ca. 129,- DM sehr schnelles Spiel und eine Arcade-Funsport-Umsetzung sollte hier in besonderem Maße punkten können,

Philipp Neack

Sport

Acclaim

Dezember

Iguana

sprich noch schneller sein. Iguana hat ihren Job gut gemacht, das fertige Produkt überzeugt in beinah allen Belangen, doch merkt man dem Schwert seine Zweischneidigkeit noch an. Es war für die Entwickler offensichtlich nicht leicht, sich auf einen Modus zu konzentrieren und so haben beide Versionen noch mit Schwächen zu kämpfen. Wer also eine reinrassige Simulation haben will, der sollte vielleicht zu einem anderen Titel greifen, in Sachen Jam gibt's allerdings nichts besseres auf dem Markt.



Daniel Johannes



Die Schlümpfe

ndlich mal wieder ein gutes Lizenzprodukt. Nach Bugs Bunny auf Zeitreise bringt Infogrames nun die nächste Cartoon-Adaption, die sich wirklich sehen las-

sen kann. Die Schlümpfe ein klassisches Jump'n'Run mit hohem Knuddelfaktor und reichlich Abwechslung - kein Wunder also, daß die kunterbunte Hopserei in erster Linie jüngere Play-Station-Zocker ansprechen wird. In der Welt der Schlümpfe erwarten Euch



Daniel Johannes



gleich zwei Spielmodi: Sammelt in sämtlichen Stationen rund ums Schlumpfdorf Nahrung für Baby Schlumpf, um den kleinen Racker damit in bester Tamagotchi-Manier hochzupeppeln oder stürzt Euch in den weitaus anspruchsvolleren Abenteuer-Modus, Hier wird Euer ganzes Geschick gefordert: Benutzt Pilze als Trampolin, schrumpft Euch zum Mini-Schlumpf, hoppelt auf Meister Lampe durchs Unterholz oder flitzt auf dem Rücken einer Libelle durch Wald und Flur langweilig wird's so schnell nicht. Euer Ziel: Befreit Eure Kumpanen

und Baby Schlumpf aus den Fittichen von Bösewicht Gargamel - der fiese Hexenmeister hat die winzige Sippe in kalten Käfigen eingesperrt. Wer sich am kindlichen Ambiente der Schlumpf-Springerei nicht stört, erhält solide Genre-Kost. Die Kids werden's auf jeden Fall lieben...



Anbieter

Entwickler

Erhältlich ab

Appaloosa Interactive

ca. 99, DM

Simon Krätschmer Tiny Tank

as ist klein, gelb und knuffig, hat zwei große fröhliche Augen und besitzt mehr Feuerpower als eine mittlere Armee? Nein, die Rede ist nicht von

Taschenlümmel Pikachu sondern dem Panzer Tiny, der den Auftrag erhält, eine Horde wildgewordener Kriegsroboter wieder zur Vernunft zu bringen. Alle dafür nötigen Argumente besitzt er in Form von vier erweiterbaren Waffenstationen, die sich nach dem Besiegen diverser Gegner von

der Plasma-Gun bis zum Raketenwerfer umbauen lassen. Auf Eurem Weg durch die unterschiedlichen Level müßt Ihr zwar primär vorgegebene Missionsziele erreichen, vernichtet im Endeffekt aber einfach nur alles, was sich irgendwie vor Eure Rohre traut. Leider hört hier der Spielspaß auch schon auf: Die ewigen Feuergefechte werden aufgrund fehlender Abwechslung bald langweilig, während die Grafikengine bei jedem größeren Effekt ängstlich in die Knie geht. Richtig überzeugen konnten

uns eigentlich nur die (zumindest im englischen Original) witzigen Zwischenseguenzen - oft kämpft man sich nur noch durch die simple Levelstruktur. weil man auf den nächsten Clip gespannt ist. Somit bleibt Tiny Tank leider nur ein Spiel für hartgesottene Action-Freaks ohne große Ansprüche.



1-2

Asterix & Obelix

sterix und Obelix sind einfach nicht totzukriegen schon wieder turnen die beiden Gallier über den Bildschirm. Entwickler Cryo präsentiert uns aber nicht etwa ein weiteres Aben-

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Cryo Interactive
Entwickler	Tek 5
Erhältlich ab	sefort
Preis	ca. 99,- DM

teuer im Cartoon-Stil, stattdessen haben sich die Franzosen die Rechte am Kinostoff gesichert. War der Realfilm schon eine Beleidigung für Fans der Comic-Vorlage, setzt die gleichnamige Videospiel-Adaption

noch einen oben drauf. Wer abwechslungreiche Jump'n'Run-Kost erwartet. wird enttäuscht. Wer ein actionlastiges Beat'em-Up erwartet, wird ebenfalls enttäuscht. Und um Euch eine Enttäuschung von vorneherein zu ersparen: Ihr dürft von Asterix & Obelix gegen Cäsar rein gar nichts erwarten! Ihr steuert Euer häßliches Konterfei (wahlweise Eisenfaust Asterix oder den dicken Obelix) in mehreren Mini-Games (sind am Filmplot



orientiert) nach links oder rechts über den Screen und löst dabei langweiligste Simpel-Aufgaben. Schon der erste Level, die berühmte "Fiss-

schlacht", ist mehr als öde: Durch flinkes Hin- und Hergerenne sollt Ihr 55 von 80 herumfliegenden Fischen einsammeln - da bieten selbst früheste LCD-Spielchen mehr Abwechslung und Spaß. Bei dem mickrigen Lizenz-Produkt kriegt nicht mal Oma Pachulske ein Jucken in der Unterhose... ■



Disneys Interaktive Abenteuer

ein Disney-Film ohne Videospiel-Umsetzung: Nachdem sich bereits Dschungelheld Tarzan

Edutainment-Adventure Anbieter Entwickler Disney Interactive Erhältlich ab sofort Preis ca. 89.- DM

über die Bildschirme schwingt, kommt nun auch Samuraitochter Mulan zu Konsolen-Ehren. Im interaktiven PlayStation-Abenteuer sollt Ihr die magischen Schriftrollen aufspüren, um Euch den Titel des kaiserlichen Geschichtenerfinders zu verdienen. Auf Eurer Suche lernt Ihr nicht nur sämtliche Charaktere des Films kennen, Ihr erfahrt auch immer mehr über die Story. Die wurde übrigens 1:1 von der Zelluloid-Vorlage übernommen: Das alte China wird von den Hunnen angegriffen, und die

männlichen Bürger sollen in den Krieg ziehen. Um ihrem todkranken Vater den Streß an der Front zu ersparen, gibt sich Mulan kurzerhand als Sohnemann aus (inklusive passender Verkleidung versteht sich!) und wagt sich an statt ihres Vaters in die Schlacht. Ihr müßt nebenbei jede Menge Aufgaben erledigen: Hierzu klickt Ihr fröhlich Gegenstände oder Leute an und lauscht Mushus humoristischen Erklärungen - der

aufgedrehte Drache gibt zu jeder Eurer Aktionen einen lustigen Kommentar ab. Wurde Mushu im Zeichentrickfilm noch von Otto Waalkes gesprochen, müßt Ihr diesmal mit der deutschen Synchronstimme von Jim Carrey Vorlieb nehmen - auch nicht schlecht! Prädikat: Für Kinder hip, für Große Shit!



SPASS

SOUND SPIELDESIGN

ego Racers

Genre

Anbieter

Entwickler

Erhältlich ab

a, habt Ihr früher auch so gerne im Lego-Baukasten herumgewühlt? Dann kennt Ihr die sicher auch noch: Sie sind klein, sie sind knubbelig, haben

immer ein Lächeln im gelben Gesicht - und jede Menge Löcher im Plastik-Popo. Und weil das Lochmuster so schön sitzfest ist, bleibt es ab sofort auch auf den Noppen-Polstern von virtuellen Fun-Karts kleben. Die könnt Ihr wahlweise selber konstruieren (im dreidimensiona-

UNDE S OFFISA

Robert Bannert

Rennspiel

High Voltage

ca. 99.- DM

Lego Interactive

len Baukasten) - oder aus einer Reihe vorgegebener Modell-Sets selektieren: Mittelalter, Piratenwelt, Science-Fiction-Kosmos oder neuzeitliche Stadtkulisse warten alle mit unterschiedlichen Bausteinen und anderen Lego-Männiken auf. Allerdings wirken sich weder Kart-Konstruktion noch Untergrund auf das Fahrverhalten Eures Spielzeug-Vehikels aus: Euer Konterfei schlittert amal ruckelig, mal unbeholfen durch

die Kurven, holpert über langweilige Rundkurse - und feuert gelegentlich ein Extra ab. Auch sonst geht's im Lego-Land ziemlich einfallslos zu: Hier eine Plastik-Palme, dort eine quadratische Kunststoffbude, mehr gibt's nicht zu sehen. Fazit: Kauft Euch lieber einen Legokasten - Ihr seid sicher kreativer!



2	12"	11,	52 Blacke		Einsteiger
******************	1-2		Pak	· · deutsch	Einsteiger

Simon Krätschmer Chef's Luv Shack:

outh Park überall, wohin man blickt: Während seit gut zwei Monaten die eingedeutschten Folgen der etwas anderen Zeichentrickserie im TV übertragen werden kommt langsam aber sicher auch die gigantische Merchandise-Industrie ins Rollen, Neben den üblichen Accessoires wie T-Shirts, Mützen oder Mousepads können Fans gegen Ende des Jahres vermutlich zwischen insgesamt drei South-Park-Spielen wählen. Chef's Luv Shack bedient dabei Freunde gepflegter

Genre	Quizshow
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99, DM



Quizsendungen, denn hier führt Chefkoch persönlich durch eine Show voller anzüglicher Fragen, hektischer Schnellrunden und knackiger Minigames, die zum Teil stark an erfolgreiche Klassiker wie Asteroids oder Donkey Kong erinnern. Der Grafikstil wurde dabei sehr gut an die Serie angepasst und die Spielfiguren sind ähnlich gut (oder schlecht?) gezeichnet wie in der TV-Serie - leider werden die einzelnen Abschnitte immer wieder durch starke Ladezeiten unterbrochen. Außerdem hat man sich nicht die Mühe gemacht, die vielen Fragen, Texte und Spach-

Samples zu lokalisieren, weshalb wir Chef's Luv Shack nur Hardcore-South-Park-Fans empfehlen können, die mit exzellen-Englisch-Kenntnissen gesegnet sind. Alle anderen sollten dagegen lieber die Finger von diesem Merchandise-Schnellschuß lassen!



Robert Bannert

• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	++++	14	- englisch	- 1 ···· englisch	: Englisch Profis
2 **************	1-0	1 - 1	- englisch	englisch	Englisch-Profis

Shadow Man

otenfürst Mike LeRoi wandelt wieder auf anrüchigen Pfaden: Ab Dezember sind auch auf dem Dreamcast die lebenden Toten los - verströmen jede Menge Verwesungsgeruch und mittelschweren bis haarsträubenden Frust. Denn - wie zu befürchten war - leidet der Dreamcast-Shadow Man unter den gleichen Kinderkrankhei-

ten wie N64und PlayStation-Version: Mr LeRoi schwer gehbehindert (humpel, humpel), kann sich unter einer knappen Dreiviertelstunde nicht um die eigene Achse drehen (lahm, lahm) und hat überhaupt schwerwiegende Probleme mit

allem, was unter Bewegungsmotorik oder Orientierung fällt (hä?). Deutlicher kann man es kaum sagen: Selten hat ein Konsolen-Adventure so gut ausgesehen wie das Dreamcast-Shadow Man (wunderschöne Hi-Res-Kulissen) - und selten war ein Held so unbeholfen unterwegs wie Mike LeRoi. Über den wirren Horror-Plot kann man sich streiten (die Meinungen rangieren von "Schwachsinn!" bis "Genial!"), über die Steuerung nur ärgern -

Action-Adventure Genre Anbieter Entwickler **Acclaim Studios London** Erhältlich ab sofor Preis ca. 99,- DM

fotografisches Gedächtnis?" (sonst sind Euch die gigantischen Welten zu viel!) Kurs Nummer

Zwei: "Wie ignoriere ich penetranten Lärm?" (um kehlige Sprachausgabe und nervige Schußgeräusche verschmerzen zu können). Kurs Nummer Drei: "Hilfe, mein Held ist in Lebensgefahr, aber meine Konsole lädt!" (Damit Ihr nicht vor Wut ins Stromkabel beißt - weil Shadow Man in kritischen Situationen nachladen mußt). Ergo: Ein tolles Abenteuer - aber leider mit schwerwiegenden Schönheitsfehlern. Deshalb auch "nur noch" die acht. Sorry.





Der Weg zum Herzen eines Mannes führt durch seinen Brustkorb.





Xena zieht ihr Schwert -Sag Abentener kann beginnen.



Andreas Binzenhöfer

Simon



WWF Attitude

chon während der jedem Wrestling-Fan aus der Werbung bekannten Eröffnungszeremonie wird man in die richtige WWF-Stimmung versetzt.

Spätestens aher das prall gefüllte Option-Menü verdeutlicht, daß es sich hierbei wohl das beste WWF-Spiel auf Dreamcast handeln dürfte. Von War-Matches über Gauntlet- und Triple Threat-Matches bis hin zu den besonbeliebten Cage-Matches steht dem überwäl-

tigten Spieler einfach jeder Modus zur Verfügung. Wer will, kann sogar seinen eigenen Pay-per-View-Abend veranstalten. Auch das Angebot an Charakteren läßt sich durchaus sehen. So ziemlich alle original Wrestler der letzen Jahre stehen in gleich vier verschiedenen Kostümen zur Auswahl. Die absolut beste Option besteht allerdings darin, sich seinen eigenen Wrestler zu kreieren und mit diesem später auch anzutreten. Aufgrund einiger kleiner spielerischer Mängel (versucht selber mal zurück in den Ring zu kommen) schrammt WWF-

Genre	Fun-Sport
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Acclaim
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Attitude dann aber doch an einer noch höheren Wertung vorbei. Zudem wurden der Dreamcast-Version keine neuen Features im Vergleich zu bereits erschienenen Versionen spendiert.



as Fest der Liebe steht vor der Tür doch Millionen blutrünstiger Würmer in aller Welt haben immer noch nichts dazugelernt. Statt friedlich um den heimischen Weihnachtsbaum herumzustehen, blasen sie sich immer noch (mit tatkräftiger Unterstützung von bis zu vier Spielern) auf zweidimensionalen Cartoon-Schlachtfeldern das niedliche Hirn aus den weichen Schädeln. Nach zwei Worms-Versionen auf der PlayStation ist nun endlich auch in Nintendos kleiner

Geschicklichkeit Genre Anbieter lafograme Entwickler Team 17 Erhältlich ab sofort Preis ca. 129,- DM



Kiste der Wurm drin. Allerdings ist dieser vorher wohl etwas zu tief in die Tequilla-Flasche geraten, denn die gesamte Spielgrafik wirkt im Vergleich mit der Sony-Konkurrenz mächtig verschwommen. Dazu kommen eine geringere Auswahl an Soundsamples (der magere Modulspeicher ließ die 40 Voicekits der Ur-Version auf 7 sinken) und ein Handling, das (sprichwörtlich) nicht von dieser Welt zu sein scheint (umständlichere Optionen und Controller-Belegungen hat wohl noch niemals ein menschliches Auge erblicken dürfen!). Sobald Ihr Euch jedoch an diese

kleineren Mankos gewöhnt habt, wird Euch gerade der Mehrspieler-Modus für lange Zeit nicht mehr loslassen - kompromißlose Solo-Spieler sollten aufgrund der mittelmäßigen Einspieler-Modi iedoch lieber anderweitig zuschlagen.



Genre

Anhieter

Entwickler

Erhältlich ab

Oliver Ehrle

Fun-Sport

THO

AKI



WWF Wrestlemania 2000

auf gerechte Catch-Nächte steht, kommt am Nintendo 64 nicht vorbei: Nach den erfolgreichen Modulraufereien WCW World Tour, Virtua Pro Wrestling64 (nur Japan) und WCW/nWo Reven-

ae kochen die Ringexperten der japanischen Firma Aki ihre bewährte Backpfeifensuppe nun im WWF-Lager. Das Kampfsystem ist mit dem seiner Vorgängern identisch: Schlag, Wurf und Block (im richtigen Augenblick gedrückt Abwehrgriff) kontern sich gegenseitig aus. Aber nicht nur Wrestling-Kenners, sondern auch Einsteiger finden ohne Probleme in den Kampf, denn alle Wrestler folgen den gleichen Tastenkombinationen - nur die Folgen sind von Held zu Held unterschiedlich.

Taktisch ist die Keilerei dafür umso komplexer: Nur wer die Schleuderwirkung und Härte seiner Würfe genau kennt, streckt den Feind überlegen nieder und trumpft mit spektakulären Sprüngen aus der Ringecke auf



Steigt Ihr mit drei das zept.

gleich zu den (bereits sehr guten!) Vorgängern sind die Verbesserungen klein, aber fein: Neu im Wrestlinggenre ist z.B. die Hocke-Haltung, die Euch vielfältige Visagentreter ermöglicht. 50 WWF-Catcher (darunter erstmals sieben weiblich Wrestler) stellen sich

dem beinharten Turnier, sieben weitere (z.B. Jerry "The King" Lawler Cactus und Jack) prügelt Ihr frei. Neben Regelwerken für zwei bis

Kumpels in den Ring. ist die Hölle los: Simple Steuerung und komplexe Taktik sind das motivierende Kon-MINIT Wrestlemania 2000 auf den Wrestling-Thron hebt. Im Ver-

vier Kämpfer sowie Cage-Match und Royal Rum-

Preis cs. 129 - DM ble dürft Ihr im Pay-per-View-Modus ein eigenes Wrestlingevent erstellen und die Regeln (z.B. Sieg nur durch Aufgabe) festlegen. Im Gegensatz zu den Vorgängern läßt der Catcher-Editor keine Wünsche offen: Ihr teilt Eurem Kämpfer Schnelligkeit, Vitalität und andere Eigenschaftswerte zu und definiert Manöver und Tastenkombination. Die mächtigste Option ist der "Road to Wrestlemania"-Modus, in dem Ihr eine Ringkarriere beginnt und Euch über fünf Meistergürtel bis zum Championship-Finale noch oben kämpft: Are

you ready to Rrrumble?



Team-Sport

Midway

Dezember

.... 99 - DM

GT Interactive



Sega World Wide Soccer 2000

Götz

it SWWS 2000 liefert Silicon Dreams im Namen der Dreamcast-Macher den Beweis ab, daß man trotz Dreamcast-Power nicht unbedingt ins Schwarze treffen muß - sie haben nicht einmal in

Genre	Team-Sport
Anbieter	Sega
Entwickler	Silicon Dreams
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Richtung Tor geschossen. SWWS 2000 vereint die populärsten Fuß-

ballclubs und Nationalmannschaften des Globus - allerdings ohne FIFA-Lizenz und mit leicht veränderten Spielernamen. Die gewohnten Spielmodi wie Ligen oder Turniere können eingestellt und auf dem Trainingsplatz sollte die optimale Lederbehandlung geübt werden. Nach der Auswahl der Mannschaften schraubt der Kenner noch an den taktischen Ausrichtungen (sehr benutzerfreundlich), bevor es bei Wind und Wetter in eines der vielen namenlosen Stadien

geht. Auf dem Platz nimmt das Unglück seinen Lauf. Die Spieler bewegen sich wie Marionetten durch langweilige Stadien mit hässlichen Zuschauerandeutungen, und dem Torwart hat man wohl die wichtigsten Gelenke herausoperiert. Obendrein schlittert der Ball wie auf Schmierseife durchs Stadion, und bei kontinuierlichem Button-Druck bekommen die Spieler heftige Turboanfälle (vor allem im Rückwärts-

gang witzig anzusehen). Die unintelligenten Mitspieler lachen sich die Schenkel eckig, wenn die Paß/Grätschtaste bei der Ballannahme den Dienst versagt und selbst der Torwart wie ein Breakdancer in den Rückpass eingrätscht. Fazit: Eine Peinlichkeit in Leder.



+++++++++++++

Philipp



L Quarterback Ib 2000

ie neueste Version von Acclaims Football-Serie baut ein weiteres Mal auf den Star-Quarterback der Greenbay Packers, Bret Farve, Er verpasst dem Spiel ein besonderes Feature, der Farve-Factor ermög-

Genre	Team-Sport
Anbieter	Acelain
Entwickler	Acclaim Sport
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 95,- DM

licht ein Power-Up beim Gameplay. Daneben bietet QBC 2000 alles, was das Football-Fan-Herz begehrt: alle 31 NFL Teams mit ihren 1500 Spielern - dank Motion-Capturing und "Actual Faces"-Texturen bewegen sie sich besonders realistisch über den Rasen. Die Kontrolle des Quarterbacks wurde ebenfalls überarbeitet und für die eine anspruchsvolle Al hat man sich sogar den Offensive Coordinator der New York Jets, Charlie Weis, ins Boot geholt. Warum macht QBC 2000 trotzdem keinen rechten Spaß? Ganz einfach: Es ist in allen Belangen ein bis zwei Klassen schwächer als NFL Blitz 2000 von

Sega und hat damit im Moment faktisch keine Daseinsberechtigung.



GRAFIK	HANDLING	6	
SOUND	SPIELDESIGN	SPIEL SPASS	

NFL Blitz 2000

Genre

Preis

Anbieter

Entwickler

Erhältlich ab

merican Football. Stellt Euch einmal vor, es gäbe beinahe keine Regeln mehr, 30 Yards First Downs wären machbar, eine supersimple Steuerung ermöglicht auch dem totalen

Rookie einen leichten Einstieg, schwindelerregende Ergebnisse, unrealistische Sprünge (über 3 Meter hoch!) und ein "On Fire"-Modus, dann habt Ihr ungefähr eine Vorstellung von dem Rezept, nach dem Midway NFL Blitz 2000 zusammengerührt hat. Kurz



gesagt, was NBA Jam für den Basketball ist, das stellt NFL Blitz in Sachen American Football dar, Man sollte also bei diesem Titel nicht

den Fehler machen, es mit einer echten Simulation wie NFL2K messen zu wollen. Fazit: NFL Blitz 2000 eignet sich nicht für jeden (welche Football-Simulation tut das schon?). Wer sich darüber im Klaren ist, daß es sich um ein Fun-Game handelt, der sollte ruhig einen Blick riskieren.



Fun-Racer

Acclaim

Dezember

68 99 - DM

Simon

Genre

Preis

Anhieter

Entwickler

Erhältlich ab

e-Volt und kein Ende - nach PlayStation- und Nintendo 64-Version können nun auch die Dreamcast-Besitzer mit fernge-

steuerten Modellflitzern über Stock und Stein heizen. Das Streckendesign orientiert sich dabei an realistischen Schauplätzen wie Supermarkt, Wohnsiedlung oder Museum. Vom Cockpit eines zentimetergroßen Spielzeugautos aus werdet Ihr natürlich mit ganz anderen Hindernissen und Gefahren konfrontiert als der übliche Fahrer: Bordsteinkanten werden zur unüberwindbaren Streckenbegrenzung, Bretter zu gigantischen Sprungschanzen und Rohre zu düsteren Tunnel-

durchfahrten. Trotz dieser netten Spielidee und den reichhaltigen Features wie Strecken-Editor und Vierspieler-Modus krankt Re-Volt allerdings immer noch an denselben Fehlern, die auch schon die PlayStation- und Nintendo 64-Versionen ins Wertungs-Mittelmaß abgleiten ließen. Die Grafik ist für Dreamcast-Verhältnisse nur mäßig, das Handling zu unausgewogen

und die Boliden würden sogar im Geschwindigkeits-Vergleich mit einer fußkranken Schildkröte den Kürzeren ziehen. Kurzum: Der Begeisterungsfunke will einfach nicht überspringen. Höchstens Multiplayer-Puristen und Rennspiel-Fanatiker sollten diese Modellflitzer einmal probe fahren





Robert Bannert



Psychic Force 2012



leich vorneweg: Warum eine Firma wie Acclaim ein Produkt nach Deutschland bringt, das bereits im japanischen Original auf Ablehnung stieß, ist uns schleierhaft. Und warum sich jemand Psychic Force kaufen sollte, wenn er doch Soul Calibur haben kann, das ist uns noch viel schleierhafter... Aber egal, wer sich dennoch drauf einläßt, der bekommt Folgendes um die Ohren gehauen: Eine Anime-Modenschau mit schrillem Model-Aufgebot (stellen wahlweise stramme Macho-Muckies oder prallen Anime-Busen zur Schau), wenig Spielsinn und noch viel weniger Design-Verstand. So levitieren Eure telekinetisch begabten Hau-Drauf-Klötze durch quadrati-

Genr	е	Beat'em-Up
Anbi	eter	Acclaim
Entw	ickler	Taito
Erhäl	tlich ab	sofort
Preis		ca. 99,- DM

sche Beat'em-Up-Arenen ballern sich gleißendem mit Fffekt-Feuer die Nasen blutig - und laden mit einem "flotten Button-Dreier" die erschöpften

Geisteskräfte schnell wieder auf. Die übliche Ladung Spezial-Manöver gibt's ebenfalls - und deren Ausführung ist so streng geheim, daß sie nicht mal die Entwickler kennen. Anders können wir uns das Handbuch jedenfalls nicht erklären: Hier steigt nur durch, wer Bedienungsanleitungen für TV- und HiFi-Equipment zum Frühstückskaffee liest.



Carsten Grand Vigilante 8: weite Herausforderung

eim Nachfolger zu Vigilante 8 heizt Ihr mit durchgeknallten Charakteren in schwerbewaffneten Muscle-Cars

Genre	Racing-Action
Anbieter	Activision
Entwickler	Luxoflux
Erhältlich ab	Dezember
Preis	ca. 99,- DM

durch südamerikanische Gegenden im Road-Movie-Stil und macht Euren Gegnern den Garaus. Auf den Schauplätzen findet Ihr diverse Argumentationsverstärker wie Mörser, Homing-Missiles oder Flammenwerfer, von denen höchstens drei verschiedene auf Eurem Fahrzeug Platz finden. Im Quest-Modus gilt es. in jedem Level besondere Gegenstände einzusammeln (z.B. Aktentaschen oder Benzinkanister), ein bestimmtes Gebäude zu zerstören und alle Gegner zu vernichten. Vigilante 8: Zweite

Herausforderung bietet eine komplexe und flüssige Grafikengine mit gelegentlichen Rucklern und eine hervorragenden Soundkulisse. Versteckte Levels und Fahrzeuge halten die Motivation hoch. Die Steuerung erscheint anfangs noch ein wenig schwerfällig, doch nach einigen Spielstunden

kommt man bestens mit ihr zurecht. Leider ist der Titel auf die Dauer etwas eintönig. Besitzer des Vorgängers spielen vor dem Kauf probe, doch für Neueinsteiger sollte Vigilante 8: Zweite Herausforderung erste Wahl sein





Super Smash Bros.

lempner-Hasser aufgepaßt: Wer dem pummeligen Mario schon immer mal eins auf die dicke Nase hauen wollte. hat jetzt die Gelegenheit. In Super Smash Bros. gibt sich nämlich die komplette Nintendo-Sippe ein kämpferisches Stelldichein. Der ganze Videospiel-Reigen ist mit von der Partie - und alle haben sie ihre ganz eigenen Attacken. Während Elfenheld Link das Schwert sprechen läßt, verläßt sich der dicke Donkey auf seine starken Affenfäuste. Yoshi hingegen verschluckt sein Gegenüber kurzerhand und brütet daraus ein Ei, Edelknödel Kirby macht einen auf Staubsauger und der

putzige Pikachu elektrisiert jeden Angreifer in einem Blitzgewitter. Weltraumpilot Fox McCloud kennt aus Starwing (SNES) oder Lylat Wars (N64) - der agile Fuchs zückt im Ernstfall den Laser. Auch Samus Aran (Metroid) vertraut auf Schußwaffen: Mit

seiner Armkanone hat er bislang noch jeden Gegner das Fürchten gelehrt - zumindest auf Zebes... Habt Ihr Euch für einen der knuddeligen Helden entschieden, geht's umgehend ins Kampfareal. Wie beim klassischen 2D-Beat'em-Up betrachtet Ihr das Geschehen von der Seite - mit konventionellen

Prügelspielen hat Super Smash Bros. ansonsten aber rein gar nichts zu tun. Da dreschen nun also die sympathischen Figürchen aufeinander ein, schubsen sich von Plattformen und

> hin und wieder zoomt die Kamera ein wenig heran. Zusätzlich zu den Standard-Aktionen gibt's natürlich den einen oder anderen Special-Move: Sammelt Ihr beispielsweise Pokéball einen erscheint ein Pokémon und attackiert den Feind mit einer gewaltigen Spezialattacke. Weitere Goodies sorgen für Auf-

ruhr: Der schwere Vorschlaghammer bereitet Euren Gegnern Kopfschmerzen (egal, ob Elf, Fuchs oder Affe!), das Laserschwert kennt



Genre Liver constitu **Anbieter** Entwickler HAL Laborator Erhältlich ah sofort Preis ca. 99 .- DM

Daniel

Johannes

Ihr bereits aus einschlägigen Science-Fiction-Filmen und Bob-Omb muß als explosives Wurfgeschoß herhalten. Trotzdem: Die

bunte Knuddel-Klopperei eignet sich allenthalben für hartgesottene Beat'em-Up-Spinner oder verliebte Nintendo-Fans - alle anderen spielen ausführlich probe. Wirklich positiv: Die Akustik. Egal ob Schloß Hyrule, Yoshi-Insel oder Tiefster Kongo - sämtliche Schauplätze sind mit den Original-Themen der Videospiel-Vorbilder hinterlegt. Dazu gibt's erstmals in einem Nintendo-Spiel deutsche Sprachausgabe - weiter so!



DASTIB FUR PLAYSTATION, NINTENDO 54 UNO SAMEBOY COLOR! DM 69. DM 99.-

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CAR-TRIDGE FÜR ALLE SPIELEFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN

- MIT TAUSENDEN NEUESTER SCHUMMELCODES
- VOLL PROGRAMMIFRBARFR SPEICHER. FINDET SELBST SCHUMMELCODES HERAUS
- SICHERT TAUSENDE EURER LIEB-LINGSCODES

GAME BOY COLOR

DM 69,-

DM 59.

DAS FINZIGE MOGELMODIII DAS ZU 100% KOMPATIBEL ZU **DEN GAMEBUSTER CODES**

IST. UNENDLICH ENERGIE, MUNI-TION, LEBEN, EXTRAWAFFEN.

BONUSCHARAKTERE +URER 1000 FINGERAUTE CHEATS FÜR DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN

MEGA MEMORY

EINGEBAUTE 8 MEG-

- MEMORY CARD - GENUG SPEICHER
- **SPIELSTÄNDE**
- BEDJENENDE MENIIS
- NEIJESTE ELASH MEMORY-TECHNIK

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIE-LEFREAKS UND SOLCHE, DIE ES WERDEN WOLLEN

- VORPROGRAMMIERT MIT DEN NEUE-STEN CODES.
- HALTET DIE ACTION MITTEN IM SPIEL AN. VERWENDET EINE DER VIELFÄLTIGEN MÖGLICHKEITEN DES GAMEBUSTER UND KEHRT WIEDER INS SPIEL ZURÜCK - FINDET MIT DEM EINGEBAUTEN CODE-
- **GENERATOR EIGENE CHEATS HERAUS** MEMORY CARD MANAGER: KOPIERT
- SPIELSTÄNDE VON CONTROLLER PAK ZU CONTROLLER PAK. SPEICHERT AUCH INTER NE SPIELSTÄNDE ZUR SICHEREN ARCHIVIE RUNG AB

DAS ULTIMATIVE CHEAT-CARTRIDGE FÜR ALLE SPIELEFREAKS UND SOLCHE. DIE ES WERDEN WOLLEN

- HALTET DIE ACTION MITTEN IM SPIEL AN. VERWENDET EINE DER VIEL-FÄLTIGEN MÖGLICHKEITEN DES GAME BUSTER UND KEHRT WIEDER INS SPIEL
- FINDET MIT DEM FINGERAUTEN CODE-**GENERATOR EIGENE CHEATS HERAUS**
- VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER SPEICHERT TAUSENDE EURER LIEBLINGS-CODES UND AUCH DIE, DIE IHR SELBST HERAIISGEFIINDEN HART
- VIRTUAL MEMORY: EINGEBAUTE, KIN-DERLEICHT ÜBER MENÜS ZU BEDIENENDE 8 MEG-MEMORY CARD

1MEG DM 29.

4MEG DM 49,-

MEMORY-CARDS N64

1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL

- 4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64
- 16MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL 8 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64
- 32MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL

(8MEG DM 59.

ME BOY COL

- FÜR ÜBER 100
- KINDERLEICHT ZU

DM 99.

DM 59,-

POWER RAM

4 MB RAM SPEICHER-ERWEITERUNG FÜR DAS NINTEN-DO 64 . VERDOPPELT DIE POWER DES NINTENDO 64 • VERBESSERTE GRAFIK • HÖHERE AUFLÖSUNG • KOMPATIBEL ZU ALLEN MEMORY EXPANSION-SPIELEN WIE Z.B. TUROK 2

DM 69



15 BLOCKS MEMORY CARD

SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO FORMAT-FUNKTION • VOLL KOMPATIBEL ZU **ALLEN SPIELEN MIT SPEICHERFUNKTION**

- SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE 48MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY
- SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE 24MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE
 - SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - EINFACHSTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
 - ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAM-TE KARTE INNERHALB VON MINUTEN



 KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT « ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN



N64-IOIT-INTERFACE ZUR VERWEN-DUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN

 FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN



DM 79,-

V MEMORY 1000

- SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE
- 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STAN-DARD-MEMORY CARD



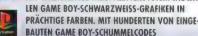
GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRMMENÜS ZU

service@dataflash.com http:://www.dataflash.com



DM 89,

POWERFLASH SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER PLAYSTATION ODER DEINEM NIN TENDO 64. DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTENSYSTEM TAUCHT DIE NORMA-





THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLA

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

FAX ORDERS 0 28 22 / 6 85 47 INT (49) 28 22 / 685 47

Call: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45



Die 24 Stunden von Le Mans

it den 24 Stunden von Le Mans erfüllt Infogrames den Traum jedes echten Rennspielfans: Einmal selbst ein 24-Studen-Rennen auf dem berühmten Circuit de la Sarthe absolvieren. Einmal selbst im Rampenlicht stehen. Einmal selbst virtuelle Benzindüfte schnuppern. Bevor man sich jedoch an den eigentlichen Event wagt, sollte man zunächst einmal die Angebote namhafter Teams wie Toyota Motorsport, BMW Motorsport und Philippe



Gache studieren und sich aufgrund von Höchstgeschwindig-Beschleunikeit. gung, Bremsen und Handling für sein favorisiertes Team entscheiden. Während sich Einsteiger eher im drei-Arcadeaeteilten Modus (Challenge, Zeitfahren, Schnelles

Rennen) wohl fühlen, probieren sich wahre Profis gleich an einer kompletten Meisterschaft (GT2, Prototyp, GT1). Der besondere Clou an der Sache: Ihr müßt Euch Schritt für Schritt langsam nach oben arbeiten, bis Ihr schließlich in der Königsklasse mitmischen dürft. Der Realismus läßt sich dabei mit zahlreichen Optionen wie möglichem Schaden. Benzinverbrauch manuellem Schalten jedem fahrerischen Können optimal anpassen. In

sämtlichen Modi könnt Ihr so versteckte Extras meist in Form von zusätzlichen Strecken und Fahrzeugen erspielen. Wer will, tritt sogar via Splitscreen gegen einen Freund muß an. dabei allerdings unverständlicherweise auf die Möglichkeit, ein kom-



Genre

Anbieter

Entwickler

Erhältlich ab

Andreas Rinzanhöfe

Reasspiel

Infogrames Entechnyx

plettes 24-Stunden-Rennen in Echtzeit zu fahren, verzichten. Dieses Feature funktioniert im Ein-Spieler-Modus dafür um so besser. Wer Reifen und Benzinverbrauch nicht ständig im Auge behält, scheidet leicht mit einem entsprechenden Defekt aus. Während sich sowohl

auf technischer als auch auf spielerischer Seite kaum Mängel finden lassen, fehlen in Le Mans einfach zu viele an und für sich selbstverständliche Optionen, wie z.B. veränderba-Witterungsverhältnisse. Rennspielfans werden allerdings auf jeden Fall positiv überrascht werden.



Daniel debanes

Jumo'n'Rus GT Interactive

co. 99 - DM

Genre

Anhieter Entwickler Erhältlich ab

Ruff & Tumble

rouble im Traumland: Der fiese Nitekap hat alle Winks in Käfigen eingesperrt! Was hier klingt wie zusammenhangloses Sinnlos-Gerede, ist in Wirklichkeit die Hintergrundstory zum neuesten 3D-Jump'n'Run für die PlayStation. Nachts, wenn alle Kinder schiafen, sorgen die mysteriösen Winks dafür, daß die Kids keine Alpträume kriegen - doch jetzt sind die flauschigen Knuddel-Knäuel dem niederträchtigen Nitekap zum Opfer gefallen. Nur weil der abends nicht

zur Ruh kommt, soll die ganze Menschheit dafür büßen - der verrückte Alte will uns das Träumen vermiesen. Und gäbe es da nicht die tapferen Geschwister Ruff und Tumble... wir wären hoffnungslos verloren. Die beiden Rabauken mimen im

Traumland nämlich

deutsch deutsch deutsch Anfanger bis Profis

die Protagonisten - Ihr entscheidet zu Beginn, ob Ihr Euch mit dem mutigen Ruff oder Schwersterchen Tumble auf

die Suche nach den Schutzpatronen macht. Aber egal, mit wem Ihr Euch ins Abenteuer stürzt, Ihr werdet jede Menge Spaß haben. Denn in der Schlummerwelt ist alles möglich - und beide Kiddies haben unterschiedliche Fantasien. Während sich der kecke Knabe schon mal in ein Ninja-Kostüm hüllt und mit Schwert- wie Kampfkunst den Gegnern das Fürchten lehrt, schlägt die zartere Tumble mit ihrem Teddy auf die Feinde ein. Um alle Winks zu befreien, müßt Ihr nicht nur zahlreiche (teilweise sehr umfangreiche) Level in unterschiedlichen Welten erkunden, sondern auch jede Menge Gegenstände aufgespüren . Spezielle Schlüssel und Zahnräder öffnen neue Abschnitte, Z's füllen Euer Schlafkonto und damit Eure Energie und mysteriöse Zauerboxen verleihen Euch kurzzeitig besondere Fähigkeiten. Zudem aktiviert Ihr hier einen Schalter, zerschlagt da eine Truhe und vermöbelt zwischendurch natürlich fleißig allerlei finstere Gestalten. Ruff & Tumble ist stark von Banjo-Kazooie inspiriert, ohne jedoch auch nur annähernd an die Genia-

lität eines Rare-Produkts heranzukommen. Trotzdem ist der Ausflug ins Traumland für Jump'n'Run-Freunde spaßig – und wer Spyro oder Ape Escape mochte, holt sich's





sowieso.





WCW Mayhem

ach THQ und Acclaim wagt sich nun auch Sportexperte Electronic Arts in den Wrestling-Ring: 56 WCW-Catcher schicken die amerikanischen Programmierer ins Duell, zu Handicapmatch und Vierspielerkeilerei. Wie in WWF-Konkurrenz starten erfahrene Spieler

eden Karrieremodus, um sich den Schwergewichtstite zu erprügeln. Gleichzeitig ist WCW Mayhem der erste Wrestling-Titel mit vernünftiger Online-Funktion: Wer WWW-Zugang besitzt, holt sich geheime Paßwörter von der FA-

Homepage und aktiviert diese im "Pay-per-View"-Menü: Die Buchstabenkombi PLYHDNGYS lockt z.B. alle versteckten Catcher ins Spiel. In Bezug auf das Kampfsystem entschied sich Elektronic Arts für eine Einsteiger-freundliche Mischung aus WWF Attitude und WWF Wrestlemania 2000: Die vier Angriffsknöp-

fe stehen für Schlag, Tritt, Spezialschlag und Clinch, die Manöverkombis



sind bei allen Catchern gleich. Doubleteammoves könnt Ihr nicht ausführen, dafür greift Ihr nach alter Wrestling-Tradition auf Waffen zurück: Neu ist der Tazer", ein Stromstock, mit dem Ihr Eure Gegenüber bruzelt. WWF Mayhem kann mit der Konkurrenz locker mithal-



Genre Fun-Sport Anbieter **Electronic Arts** Entwickler Electronic Arts Erhältlich ah sofort Preis ca. 120,- DM (N64) / 99,- DM (PS)



ten: Eure Wrestler agieren flink und dynamisch. Nur wer dem Feind schräg gegenübersteht, greift oft ins Leere. Wie Eure TV-Vorbilder tummelt Ihr Euch auch in 13

Backstage-Arenen, z.B. Mehrspielermodus ist WCW Mayhem den komplizierten WWF Attitude-Kollegen von Acclaim deutlich überlegen, kann aber mit dem ausgeklügelten Kontersystem und den hämmernden Doubleteammoves von WWF Wrestlemania 2000 (THQ) nicht mithalten.



Genre

Preis

Anbieter

Entwickler

Erhältlich ab

Action/Strategie

GT Interactive

Pixelogic

ca. 99,- DM

Jeff Wayne's War of the Worlds

ie Vorlage für Jeff Wayne's The War of the Worlds lieferte das gleichnamige Musical aus dem Jahr 1978. Die Story ist schnell erzählt: Außerirdische landen Ende des 19. Jahrhunderts auf unserer guten alten Erde, um der Menschheit den Garaus zu machen. Ihr erstes Ziel ist die Kolonialmacht England. Ihr schlüpft in die Rolle eines eifrigen Journalisten, der dem britischen Militär mit Rat und vor allem Tat im Kampf gegen die Invasoren zur Seite steht. Der Kampf gegen die Marsianer erstreckt sich über 14

Level Diese sind auf der gesamten britischen Insel

verteilt und entführen den Spieler sowohl in die immergrünen Heiden des Hochlandes und die dreckigen Straßen der englischen Großstädte als auch auf die stürmische See. Trotz ihrer technischen Unterlegen-

heit - die Außerirdischen ziehen beispielsweise mit gigantischen dreibeinigen Walker oder Gleitern in die Schlacht - kann das Militär mit einer Vielzahl an verschiedenen Fahrzeugen und Geschützstellungen aufwarten. Von schwergepanzerten Kampfwagen über flinke Motorräder bis hin zu großen Schlachtschiffen oder U-Booten, um nur ein paar Einheiten zu nennen. Zwar gilt es in erster Linie die Marsianer aus dem jeweiligen Land-

strich zu vertreiben, allerdings müssen auch kleine Aufgaben wie z.B. das Retten von Zivilisten aus den Blutfarmen oder das Errichten einer funktionstüchtigen Fabrikanlage erfüllt werden. Jeff Wayne's The War of the Worlds ist ein abwechslungsreiches und nett in

Szene gesetztes Actiongame, daß mit durch eine kleinen Prise Strategie etwas verfeinert wurde. Während die Gra-

fik für den verwöhnten Zocker etwas zu pixelig geraden ist, kann der herrliche Originalsoundtrack (remixed Version) des Musical vollends überzeugen.





Paßwort Analog Controller Dual Shock - deutsch

Januar 2000

HANDHELD-TEST

GAME BOY.COLOR Cross Country

Genre	Rennspiel
Anbieter	Konami
Entwickler	Konami
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

Konami auf die Piste: lhr wählt einen von 14 Rally-Flitzern (10 weitere könnt Ihr ersnielen) und brettert mit dem Boliden durch 20 verschiedene Landschaften, vom deut-

schen Wald bis zum südafrikanischen Strand, Im Meisterschaftsmodus verdienen erfolgreiche Piloten das Geld für die Tuningwerkstatt, im Rally-Modus drängelt Ihr Euch über fünf Strecken auf den ersten Platz. Per Game-Boy-Link fordert Ihr einen menschlichen Gegner zum Duell, Solo-Perfektionisten schlagen die Bestzeiten im Zeitkampf. Für eine ernsthafte Rally-Simulation ist der Game Boy natürlich nicht geeignet, trotzdem ist Konami das Fahrzeug-Handling sehr gut gelungen: Mit etwas Übung slided Ihr überlegen durch jede Kurve. Dabei achtet Ihr stets auf Eure Cockpit-Anzeigen, die Euch vor Reifenabnut-

zung und Getriebeschaden warnen - wer den Wagen zu sehr schindet, bleibt am Streckenrand liegen. Dezente Berg-und-Tal-Fahrten, animierte Hintergründe inkl. Sonnenuntergang Witterungseffekte und umfangreiche Statistiken runden Cross Country Racing zu einem Vorzeigerennspiel ab.



++++++++++

Oliver Ehrle GAME BOY. COLOR Missile Command

urück in die Videospiel-Urzeit: Mit der Umsetzung des Missile Command-Automaten von 1980 findet sich eine weitere 1:1-Automatenumsetzung auf dem Game Boy Color ein. Wie damals seid Ihr als Flugabwehr für die Sicherheit abstrakt dargestellter Großstädten verantwortlich und ballert per Fadenkreuz auf herannahende Raketen. Deren Flugbahn plant thr blitzschnell voraus und setzt

eine Abfangexplosion an die richtige Stelle. Ab dem dritten Level werfen auch Bomber ihre tödliche Last über Euren Städten ab. Um Munition zu sparen solltet Ihr mit einem Schuß mehrere Raketen stoppen, denn die schützenden Explosionswolken Furer Geschosse verweilen für mehrere Sekunden auf dem Bildschirm. Im Zweispielermodus schnappt Ihr Euch im gemeinsamen Luftraum gegenseitig die Ziele weg: Wer die meisten Raketen abschießt, gewinnt. Missile Command lockt besonders Videospielveteranen ans LC-Display, Neueinsteiger vermissen Special FX und umfangreiche Extras.

Shoot 'em'-Up Genre Anhieter Take 2 Maiesco Entwickler Erhältlich ab sofort ca. 69,- DM











SOUND SPIELDESIGN

SPASS

+----

GAME BOY COLOR

Evel Knievel

Genre

Preis

Anhieter

Entwickler

Erhältlich ab

er berühmteste Stuntman der Welt verblüfft nun auch auf dem Game Boy Color sein Publikum: In vier Ländern stellt Ihr Euch auf Eurem Feuerstuhl 20 mörderischen Pisten, die mit Loopings, U-

Turns, Schanzen und gemeinen Huckeln Eure ganze Konzentration fordern. Im Gegensatz zu anderen Rennspielen brettert Ihr nicht um die Bestzeit, sondern versucht Euren Schützling möglichst behutsam durch die Schikanen zu lenken. Mit einem Knopf gebt Ihr Gas, mit dem anderen wechselt Ihr die Fahrtrichtung. Kompliziert ist dabei die Evel-Physik: Der Stuntman sitzt ganz vorn

Geschicklichkeit

Take 2

sofort

Rockstar

ca. 69,- DM

auf seinem Feuerstuhl, das drückt Euer Vorderrad in jedem Sprung nach unten. Wer jedoch im Flug das Steuer herum reißt und den Anlauf genau einschätzt, landet sicher auf den Reifen. Angesichts der Masse an Game Boy-Jump'n'Runs ist Evel Knievel ein Spiel mit erfrischend neuer Idee, das auf weitere innovative Konzepte hoffen läßt: Handheld-

Fans greifen auf jeden Fall zu.





GAME BOY COLOR

Genre	Jump'a'Run
Anbieter	THO
Entwickler	Viacom
Erhältlich ab	Februar
Drois	ca 60 - DM

ange nicht gesehen.. Rugrats sind wieder da! Diesmal gehen die kleinen Hosenscheißer auf Zeitreise. Die Story ist ebenso schnell erzählt wie erdacht: In

einem Spielzeugladen stoßen Tommy, Chuckie, Angelica und Co. auf eine Zeitmaschine – und schwuppdiwupp ist die abgedrehte Bande aus dem Hier und Jetzt verschwunden. Es folgt eine Odyssee durch sämtliche Epochen der Menschheitsgeschichte - typisch! Ihr dirigiert die kleinen Racker also durch die verschiedensten Szenarien: Schlagt Euch in düsteren Minen des 18. Jahrhunderts mit Fledermäusen und Regenwürmern herum, löst die vertrackten Rätsel einer uralten Pyra-

mide, steht im Wilden Westen Euer Baby oder taucht durch eine versunkene Stadt Weiter geht's im Duell mit Dinosauriern. Habt Ihr die prähistorischen Biester hinter Euch gelassen. lernt Ihr die rauhen Sitten des Mittelalters kennen und liefert Euch Gefechte mit ruchlosen Piraten Sogar ein Abstecher auf den Mond steht auf dem abwechslungsreichen Reiseplan. So obligatorisch

wie die Stationen, die Ihr abklappert, ist auch das Spielsystem - da braucht niemand Innovationen zu erwarten. Somit richtet sich auch der Ausflug in die 4. Dimension ausschließlich an junggebliebene Serien-Fans und notorische Jump'n'Run-Freaks. Wir wünschen gute Reise!



+++++++++++++++++++++++++++++

Januar 2000

GAME BOY. COLOR

Genre	Action
Anbieter	Take Z
Entwickler	Rockstar
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 69,- DM

ie Grand Theft Auto-Gangster überrollen den Game Boy: Wie auf der Playstation sprintet Ihr durch die Straßen und Hinterhöfe verschiedener Großstäd-

te und besorgt Euch gut versteckte Extras wie Pistole, MG und kugelsichere Weste. Anschließend klaut Ihre Euch einen Wagen und nehmt einen Einsatzbefehl in der nächsten Telefonzelle entgegen. Natürlich dürft Ihr auch planlos durch die Straßen heizen und friedliche Bürger plätten. Leider könnt Ihr Euren winzigen Schützling kaum erkennen: Erst

pelt belegt: Bis Ihr A und Select für den Autoklau gedrückt habt, ist Euer Zielobiekt schon vorbei gerauscht. Das nervige Gedudel aus dem Lautsprecher hat die Bezeichnung "Musik" nicht verdient: GTA ist eine Schnellschuß-Entwicklung, an die sich nur Hardcore-Fans wagen.





Oliver Ehrle

wenn Ihr lauft oder schießt, enthüllt sich Euch die aktuelle Blickrichtung. Auch die Steuerung ist kompliziert, denn die Tasten sind dop-



GAME BOY COLOR TUTOK Rage

urok Rage Wars auf dem Game Boy - verständlich, daß bei dieser Konvertierung bis auf den Namen der Hauptfigur nicht sonderlich viel überleben konnte (3D-Shooter waren schließlich noch nie eine Domäne von Nintendos Kleinstem). Neben einer obskuren Story und seltsam übersetztem Bildschirmtext (Turock?) hat die Handheld-Version jedoch zumindest optische Qualitäten zu bieten. So sind die Animationen Eures High-Tech-Indianers gut gelungen, Ihr lauft wunderbar flüssig (aus einer isometrischen Perspektive) durch abwechslungsreiche Dschungel-Szenarien, Sobald Euch eines der herumstreunenden Monster dumm kommt, könnt Ihr ihnen nach einem Griff in die Gürteltasche mit allerlei Waffen zeigen, wo der Hammer hängt vor Bißattacken schützen Euch diverse Schilde. Leider wird Turok Rage

Wars nach einiger Zeit ziemlich monoton, das ewig gleiche Spielprinzip wird Euch nicht allzu lange vor dem Mini-Schirm halten. Der "Indianer in der Hosentasche" ist also wirklich nur für absolute Turok-Fans zu empfehlen, denen der Name mehr als Spielspaß bedeutet.

Genre Action Acclaim Anbieter Entwickler Bit Managers Erhältlich ab sofort CD 69 - DM







Oliver Ehrle

Spielesammlung

Konami

Konami

sofort

ca. 69,- DM

+++++++++++

Genre

Preis

Anbieter

Entwickler

Erhältlich ab

GAME BOY COLOR Konami Collection Vol. 1

it der Konami Collection Vol.1 präsentiert Konami vier eingefärbte Game Boy-Klassiker auf einem Modul. Gradius bildet den Grundstock zu einer der beliebtesten Ballerspielserien der 80'er Jahre: Aus seitlicher Perspektive düst Ihr mit Eurem Jäger durch Höhlen und über Osterinsel-Planeten und ballert auf angreifende Aliengeschwader, Manche überlassen Euch einen Bonuskristall, mit denen Ihr Extrawaffen,

laser Bomben und Schutzschild kauft Gruselig wird's im schweren Jump'n'Run Castlevania. dem Ihr den fiesen Dracula in seinem Schoß besucht: Bis heute kann sich kein Game Boy-



Spiel mit den schummrigen Stereo-Orchester des Klassikers messen - spielt unbedingt mit Kopfhörer! Mit Konami Racing flitzt Ihr aus der Vogelperspektive über verworrene Formel1-Strecken. Wer einmal in die Botanik rauscht, kann jede Hoffnung auf den Sieg begraben, denn für eine Aufholiagd beschleunigt Euer Wagen viel zu langsam. Fahrt vorausschauend und vermeidet den Abflug, dann macht "Racing" Laune. Das letzte Spiel der Modul-Compilation ist Probotector, vielleicht das beste

Game-Boy-Jump'n'Shoot aller Zeiten: In abwechselnd horizontal und vertikal scrollenden Levels ballert Ihr auf Soldaten. Aliens und Geschütztürme, sammelt Extrawaffen wie Streu-

schuß und Flammenwerfer. Vier motivierende Klassiker auf einen Streich - das gabs noch nie. Auch die Mischung ist gelungen: Action, Jump'n'Run und Rennspiel bietet für jeden Spielertyp die richtige Unterhaltung. Somit gehört die Konami Collection Vol.1 in die Tasche jedes Game Boy-Besitzers. Kenner und Liebhaber des japanischen Edelherstellers freuen sich besonders über den klassichen Konami-Cheat,

der in allen vier Spielen funktioniert. Drückt im Titelbild oder Pausemenü die folgende Tastenkombination: Oben. Oben. Unten, Unten, Rechts, Links. Links, Rechts, B, A und Start.









GAME BOY COLOR

etzt ist Essenszeit - und Acclaim bittet zu Tisch! Gleich zwei Uralt-Klassiker haben die Shadow Man-Macher da ausgegraben: Pac-Man und

Ms. Pac-Man. Und an beiden hat sich

Genre	Geschicklichkeit
Anbieter	Acclaim
Entwickler	Namco
Erhältlich ab	sofort)
Preis	ca. 69,- DM

nichts geändert: Noch immer steuert Ihr den gelben Nimmersatt bzw. sein weibliches Pendant durch ein wirres Labvrinth. Dabei müßt Ihr nicht nur sämtliche "Futtertüpfel" verspeisen, sondern nebenbei auch noch den garstigen Geistern ausweichen, die dort überall in den Gängen herumschwirren. Schluckt Pac-Man ein Kraftdragee, kann er auch die Gespenster auf-

fressen - ist das Areal schließlich komplett gesäubert, geht's in den nächsten Level. Wird's Euch mit der Zeit zu eintönig und tut Euch vom vielen Mampfen schon der Bauch weh, vergnügt Ihr Euch mit zwei Bonus-Games. Auf iedes Modul haben die Entwickler ein kleines Mini-Spielchen gepackt: Sortiert im Tetris-Verschnitt Pac-Panic Blöcke und Geister oder versucht in Super Pac-Man das Essen hinter verschlossenen Toren zu ergattern. Wer Appetit



bekommen wirft hat einen Blick auf die Freßorgie richtig begeistert sein werden aber nur notorische Nostalgiker.



Pac-Man:	+++++++++++++++++++++++++++++++++++++++	Linkkabel	englisch	Anlänger bis Profis
Mrs Pac-Man	************************	1-2	englisch	Anlanger his Profis

Simon Krätschmer

GAME BOY COLOR Ronaldo V-Football

roße Lizenz für Nintendos Kleinen: gleich 114 nationale und internationale Teams kicken auf dem Game Boy Color in Originalbesetzung als Micker-Sprites um Tore und Siege. Spielerische Raf-

Genre Sportspiel Anhieter Infogrames Entwickler Bit-Manage Erhältlich ab sofort Preis ca. 69 .- DM

finessen sucht man freilich vergebens, mit realem Fußball hat Ronaldos V-Football praktisch nichts gemein. Einfachste Standard-Spielzüge bestimmen



das Spielgeschehen, man treibt das Leder ausnahmslos mit den immer gleichen Pass-Stafetten in des Gegners Strafraum, Sololäufe oder gar Dribblings sind absolute Fehlanzeige. Daß ballführende Spieler nur etwa 1/10 der normalen Geschwindigkeit zu laufen imstande sind, ist nur einer von vielen kleinen Kritikpunkten, die letztlich dazu führen, daß man sich fragt, ob man mit der Ronaldo-Lizenz nicht auch gleichzeitig dessen momentane Form eingekauft hat: auffällig unauffällig!





GAME BOY COLOR

nowboarding ist "in" das müssen mittlerweile sogar die verhaßten Ski-Fahrer zugeben, Grund genug für Creations, den Trend-Sport auf den Game Boy Color zu por-

Anhieter Infogrames Entwickler Creations Erhältlich ah sofort Preis ca. 69,- DM

Simon Krätschmei

tierten. Und zumindest was Board-, Fahrer- und Options-Vielfalt betrifft, braucht sich der kleine Handheld nicht vor seinen grauen, weißen und schwarzen Brüdern zu verstecken. Vor dem Start gestaltet Ihr Euren einen eigenen Fahrer und wählt anschließend zwischen Wettkampf, Zeitrennen, Slalom und Freistil. Oder Ihr dreht ein paar Runden auf der Trainings-Piste und werdet so in die intuitive Steuerung und die Ausführung der über 20 (wir reden hier von den zwei Tasten eines Game-Boys!) Tricks eingewiesen. Optisch bietet sich Euch zwar nur eine triste Schneelandschaft (gelegentlich von Hügeln oder Bäumen unterbrochen), die gemächlich auf Euch zu"rollt" - aber spielerisch kann die kleine

Snowboard-Version mit so manchem "echten" Snowboard-Spiel konkurrieren. Ein 1080° ist Supreme Snowboarding dadurch zwar sicherlich noch nicht, aber für den kurzen Lauf unterwegs kann die inter-Schnee-Hatz essante begeistern.



Daniel Johannes Mickey Adventu

iola - das erste Produkt aus Rares Lizenz-Deal mit Disney ist fertig. Und wie es sich für die emsigen Engländer gehört, präsentierten sie uns

Racing Adventure Genre Anhieter Nintendo Entwickler Rare Erhältlich ab sofort Preis ca. 69 - DM

auch dieses mal einen interessanten Genre-Mix. Hier geht's nämlich nicht nur um heiße Renn-Action, das Game Boy-Modul kommt auch mit einigen Adventure-Elementen daher. Ehe Ihr Euch mit dem üblen Kater Karlo wilde Verfolgungsjagden liefert, spaziert Ihr zunächst durch das idyllische Entenhausen. Hier besucht Ihr Eure Freunde, führt Unterhaltungen und sammelt fleißig Disney-Taler ein. Nur mit denen erlangt Ihr nämlich Zutritt zu den verschiedenen Rennstrecken. Auf der Piste geht's dann obligatorisch her: Ihr braust mit Eurer Disney-Kutsche über isometrische Rundkurse (erinnern stark an Rock'n'Roll-Racing), nutzt Beschleunigungsfelder, um Eure Gegner zu überholen oder attackiert Eure Kontrahenten mit speziellen Sonder-Items. Von der Duck-Bombe über Klebenetz und Chaoswolke bis hin zu Goofys K.O.-Schlag ist alles dabei. In Professor Primus von Quacks Werkstatt oder bei Gundel Gaukeley rüstet Ihr Eure Cartoon-Boliden ordentlich auf, Fazit: Rennspiel-

Freaks schauen sich die Disney-Raserei mal an!





Geschicklichkeit

Infogrames

ca. 69.- DM

Team 17

sofort

GAME BOY COLOR MISSION *lmpossible*

Action Genre Anbieter Infogrames Entwickler Rebellion sofort Erhältlich ab Preis

MF-Agent Ethan Hunt verschlägt es nach Nintendo-64- und PlayStation-Einsätzen nun sogar auf tragbares 8-

Simon Krätschmer

Bit-Territorium. Doch im Gegensatz zu Busch-Springer Turok hat man hier versucht, das Spielprinzip auf den Mini-Schirm herüberzuretten - statt actionlastigem Shoot'em-Up erwarten Euch hier taktisches Vorgehen und festgelegte Missionsziele. Als Ausrüstung besitzt Ihr neben dem IMF-Kommunikator und der schallgedämpften Pistole missions-abhängige Gadgets wie Enterhaken, Safeknacker oder Codekarte. Derart ausgestattet schleicht Ihr durch die gegnerischen Installationen. immer auf der Flucht vor patrouillierenden Wachen denn sobald Ihr von diesen entdeckt werdet, wird automatisch Alarm ausgelöst. Leider verhalten sich Eure Gegner weit weniger taktisch, stur laufen sie ihre Runden ab und lassen sich dabei nicht einmal von vorbeizischenden Patronen stören. Zu Hi-Score-Ruhm gelangt Mission: Impossible letztendlich durch das geniale

Datenbank-Feature, denn mit dem durch-

sichtigen Modul könnt Ihr nicht nur persönliche Daten (wie Adressen oder Memos) verwalten, sondern per IR-Schnittstelle auch mit anderen Game Boys kommunizieren oder Euren Handheld sogar als Fernbedienung einsetzen!



CHANGE DEVICE

USE REMOTE

EXIT

Jump'n'Run

Infogrames

ca. 69 DM

Neon

sofor

GAME BOY COLOR

Mr. Nutz

Genre

Preis

Anbieter

Entwickler

Erhältlich ab

eons Super-Nes-Oldie (Nicht zu verwechseln mit der Sonic-inspirierten Mega-Drive-Variante!) wird für den Game Boy umgesetzt: Das gemütliche Eichhörnchen joggt durch heimlige Zeichentrick-Wälder, hupft aufdringlichen Nüssen auf die kernige Birne - und wenn Conkers deutscher Verwandter gar zu viel Schaden hinnehmen mußte, dann rollt er sich traurig in seinen buschigen

Schweif ein und schleicht sich Level-7um Anfang zurück. Vorausgesetzt allerdings, fleißig habt



Nagerkost gesammelt... und noch mindestens ein Continue in petto. Aber daß die kostbaren Reserveleben in den gefährlichen Märchenwäldern verschwinden wie heiße Maronen in der winterlichen Einfkaufszone, das bekommt Ihr spätestens im dritten Level zu spüren: Euer Eichhörnchen springt förmlich um sein Leben!

Will heißen: Mr. Nutz ist wie sein Vorbild umverschämt großes schwer (kein Geschenk für den kleinen Bruder) - aber auf dem Game Boy ein beachtliches Stück

Grafikzauberei. Jump'n'Run-Freunde schließen das niedliche Kerlchen schnell ins Herz: Mr. Nutz hat Magie! ■



GAME BOY COLOR

rmageddon

Anhieter

Entwickler

Erhältlich ab

ndlich wüten die Hosentaschen-Rambos auch auf Nintendos Kleinstem - doch erwartungsgemäß mußten die Erdreichbewohner bei Konvertierung einige

Federn (Federn?) lassen. So sind die Einspieler-Missionen komplett unter den Tisch gefallen während die 8-Bit-Waffenkiste nur noch Platz für insgesamt 14 Kampfgeräte bietet. Im Gegensatz zur Nintendo 64-Version sind Handling und Menü-Plazierung exzellent gelöst. Jeder Wurm läßt sich sehr gut steuern, während die meisten der veränderbaren Spiel-

Optionen ihren Weg auch auf diese bisher kleinste Worms-Version gefunden haben. Leider blieben einige Animations-Sequenzen sowie sämtliche Explosions-Wolken auf der Konvertierungs-Strecke, was während panischer Hosentaschen-Schlachten jedoch

nicht weiter ins Gewicht fällt. Die Einspieler-Kämpfe gegen den Computer werden allerdings (wie Worms üblich) schon nach kurzer Zeit eintönig, deshalb solltet Ihr vor dem Kauf nach einem geeigneten Mitspieler Ausschau halten (nur ein Game Boy wird benötigt!).



++++++++++++

Genre

Anbieter

Entwickler

Erhältlich ab

Eat'em'ail

Infogrames

Sunsoft

sofort

Robert Bannert

GAME BOY COLOR Tasmanischer Teufel Verrückte Fressen

e Nager Nutz sammelt auch Cartoon-Rabauke Taz eifrig Vorräte: Torten, Beeren, Kekse, Lammkeulen - Taz hat wie immer mächtig Hunger, und zu allem Überfluß lassen ihn Sun-

Preis softs Level-Ingenieure erst in den nächsten Spielabschnitt, wenn der Wildfang den aktuellen Level ratzeputz leer gefuttert hat. "Iß was auf den Tisch kommt!" hat schon Mutti Teufel gesagt, und weil Taz ein braver Junge sein will, frißt er sich durch aller Herren Länder: Von den tasmanischen Insel über die Schweiz und bis nach Las Vegas, insgesamt acht Level wollen (aus der Vogelperspektive) systematisch geplündert werden. Taz

erforscht das Game-Boy-Bankett mit Sprung-Button und Spuck-Attacke: Das schlägt nicht nur aufdringliche Feinde in die Flucht, sondern regt obendrein noch die Verdauung an. Nur wenn Euer Teufelchen tüchtig spuckt und eifrig durch die Gegend spaziert, wird Raum für neues Futter frei - sonst gibt's Verdauungs-Stau, und Ihr könnt bis auf Weiteres keine Leckerli mehr auf-

lesen! Hört sich ziemlich schwachsinnig an, oder? Ist es auch: Aber echte Cartoon-Fans sollte das kaum stören. Wer sich mit Simpel-Design und frustigen Sprungeinlagen abfinden kann, der schaut rein - niedlich ist Taz' Handheld-Hupferei allemal!





Damit lhr Überblick nicht verliert: Für Pokémon-Fans gibt's

von Nintendo den Spieleberater (vierfarbig, 122 Seiten stark) und Pokémon-Timesy stem" (mit Kalender für's Jahr 2000 und stylischem Pikachu-Lese



Neue Pokémon-Editionen!

Für alle Import-Freaks unter Euch: Derweil sich deutsche Gameboy-Spieler erst mit roter und blauer Edition verlustieren, sind in Japan

diese Tage zwei neue Pokémon-Versionen Geschäften aufgeschlagen. Poké-süchtige Nippon-Kids zocken ab sofort nur noch in Gold und Silber: Die beiden Cartridge-Neulinge locken den Poké-Trainer von Welt nicht nur mit einer komplett neuen Geographie, nein es gibt auch jede Menge frischer Hosentaschen-Monsterchen. Statt 150 Gamebov-Biestern könnt Ihr beim Tauschgeschäft zwischen Gold und Silber ganze 250 Arten pummliger Manga-Monster an Land ziehen! Aber damit noch nicht genug der Neuerungen: Im Gegensatz zu den monochromen Vorgängern wur-





Sind ab sofort leichter zu finden: Heilkräuter.

den beide Module für den Game-Boy-Color entwickelt, warten also vom ersten Busch bis zum letzten Baum mit ansprechender Kolorierung auf! Auch neue Rand-Gags gibt's wieder jede Menge. So tönt aus den Lautsprecherboxen von Radios die "Final Fantasy Legend"-Melodie - und auch das obligatorische Kommunikations-Zubehör für die Hosentasche darf nicht fehlen: Mit Eurem Handy telefoniert Ihr Freunde und Poke-Prof Dr. Eich an. Und wissen auch die nicht weiter, dann könnt Ihr Euch trotzdem guten Gewissens in den nächsten Kampf stürzen: Denn die begehrten Heilkräuter wachsen jetzt nicht mehr nur in schattigen Verstecken - ab sofort wuchert die LP-spendende Flora sehr viel offensichtlicher. Wenn Ihr den US- bzw. PAL-Release der Neuauflage nach all den schmackigen Infos kaum noch erwarten könnt, dann trainiert schon mal eifrig

Eure Monsterchen aus roter und blauer Edition: Denn die kleinen Racker werden mit dem Erwerb von Gold- und Silber-Pokémon noch lange nicht überflüs-Im Gegenteil: Ihr könnt Eure Lieblinge nicht nur zwischen der

güldenen und der silbernen Editon "herumschubsen" - Ihr könnt auch mit Besitzern der anderen Editionen tauschen. Umgekehrt wird zwar kein Tauschgeschäft draus, aber immerhin!

Pokémon 2 im Anrollen:

Die Pokémon-Welle rollt weiter....und in ein paar Monaten rollt auch die offizielle Fortsetzung an. Während Goldund Silber-Edition in erster Linie hochgepeppelte Neuauflagen der beiden Originale (Rot und Blau) sind, wartet die nächste Pokémon-Generation mit entscheidenden Neuerungen auf: Zum einen gibt's ab sofort Tag- und Nachtwechsel,

zum anderen werfen die neuen Pokémon Junge! Tag- und Nacht-Rythmus wirken sich auf die Zufallsbegegnungen aus (so trauen sich manche Monsterchen nur bei Nacht aus ihrem Versteck), mit der Nachwuchs-Option tun sich ungeahnte Zucht-Perspektiven auf, denn demnächst gibt's zu jedem männlichen Pokémon auch das weibliche Pendant: Stellt Euch vor, Euer Level-100 Nidoran paart sich mit einer Level-100 Nidorina... das Nido-Göhr wird monströs!



しんかしたりなんかすると なかまにして みたいかも

Musikalisch: Aus dem Radio klimpert die "Final Fantasy Legend"-Melodie

Magic Pokémon: Das Trading Card Game

Kennt Ihr "Magic the Gathering?" Nein? Kein Problem: Jetzt habt Ihr die zweite großartige Chance, in die wunderbare Welt der Trading Card Games einzusteigen. Nur, daß Ihr jetzt keine klapprigen Skelette und schuppigen Fantasy-Drachen, sondern Pikachu & Co. gegeneinander ausspielt. Wie bei

Welterfolg "Magic the Gathering" stecken auch hinter dem Pokémon-Set die Sammelkartenspiel-Experten des US-Publishers "Wizards of the Coast". Hierzulande wird das etwas

andere Kartenspiel von Amigo angeboten: Für Starter- und Themen-Sets (ein Päckchen kommt mit 60 Karten daher) löhnt Ihr rund 20 Märker, die Booster mit je elf Karten bekommt Ihr für rund 4 DM. Wie ihre digitalen Vor-

bilder haben die Karten-Pokémon Werte für Angriff und Spezialeigenschaften - namentlich Kraftpunkte. Angriffsschaden und Angriffskosten. Auch hier könnt Ihr Euer Wunder-Talente

nur so lange einsetzen, wie Euer Energie-Vorrat (in diesem Fall die Kraftpunkte) reicht danach ist Schluß mit lustig, und Ihr seid den Karten Eures Gegenübers (weitgehend) hilflos ausgeliefert. Gekämpft wird Karte für Karte und Karte gegen Karte, so lange bis einem der beiden Pokémon die Kraftpunkte ausgehen oder Ihr alle Karten vom "Preisstapel" auf der Hand habt. Raum für taktische Finessen à la Magic geben Euch Evolutions-Karten (für die Weiterentwicklung Eurer Pokémon), Trainer-Karten (mit Spezialregeln) und Energiekarten (mit der Unterteilung in Elemente wie Pflanze, Feuer, Was-

ser, Blitz und Psycho). ten Steinchen (liege Starter- und Themen-Sets bei) kennen Trading-Card-Profis bereits aus Magic the Gathering: Mit den Plastik-Klunkern markiert Ihr (einfach auf die jeweilige Karte legen) zum Beispiel. ob ein Pokémon



Schaden kassiert hat - oder mit dem Einsatz einer Spezialfähigkeit an der Reihe ist. Hört sich kompliziert an, ist aber nach dem ersten Warmspielen ähnlich simpel wie das Videospiel-Vorbild - und mindestens genauso suchtverdächtig! Unbedingt Probe spielen!

Kein Herz für Pokémon...

haben die Jungs von der Internet-Page www.mustbedestroyed.com

Was die Burschen Eurem Lieblings-Pokemon Pikachu alles angetan haben, das seht Ihr auf den folgenden Bildern: Aber Achtung: Nicht dem kleinen Bruder zeigen der Inhalt ist schockierend, moralisch verwerflich und hinterläßt bei Jugendlichen unter 10 Jahren irreperable Geistesschäden!



Pikachu studiert das: Reifenprofil...

Das tut weh! Pikachui haucht sein wolliges: Leben unter der Motorsäge aus!



Hier geht's heiß her: Ein Kanister Benzin und ein Feuerzeug befreien das verlauste Fell von Pixel

Meister der Elemente

Selbst für Square-Veteranen ist das neue Final Fantasy VIII sehr gewöhnungsbedürftig: Das neuartige Kopplungssystem mit seinen zahlreichen Statistiken und Menüs verwirrt zu Beginn jeden Spieler. Auch Eure Lehrerin Quistis erklärt Euch das Statussystem nur grob: Um Eigenschaften wie Lebenspunkte oder Schnelligkeit zu verbessern, koppelt Ihr sie mit einem Zauber. Doch nur mit viel Erfahrung stellt Ihr Euch auf kommende Kämpfe richtig ein. Die Wahl der Magie ist dabei entscheidend: Feuer erhöht Eure Lebensenergie nur um wenige Punkte – mit Heil- und Schutzmagie (Vita, Shell) erzielt Ihr bessere Ergebnisse. Das Gleiche gilt für Angriffsund Verteidigungswerte: Das Statusmenü informiert Euch in Prozent über Eure Anfälligkeit auf jede Art von Element- und Statuszauber. Verwirrend ist jedoch, dass Zauberei im Spiel immer anders dargestellt wird: Im Statusmenü als Icons, im Zaubermenü ist jeder Spruch benannt (ohne Icon), im Kampf schließlich gibt's weder Icons noch Texte – Ihr erblickt lediglich eine kryptische Animation. Ein Zusammenhang ist schwer zu erraten, denn viele feindliche Zaubersprüche passen gar nicht in Euer Raster.

fun sorgt jetzt für Durchblick: Auf dieser Seite entschlüsseln wir den Zusammenhang zwischen Statusmenü und Duellzauber und

verraten die Wirkungsweise der Elemente.

Hitze



Steht für jede Art von Feuerzauber: Ihr begegnet dem Element gleich zu Beginn in der Lavahöhle. Verwendet diese Magie gegen alle Art von Wasser- und Eismonstern.

Kälte



Richtet im Kampf mit fast allen Monstern mehr Schaden an als das Feuerelement: Nutzt Kältesprüche, um Hitzeungeheuer zu bekämpfen.

Donner



Umfaßt alle elektrischen Attacken: Blitzmagie oder die Guardian Force Quezacotl eignen sich exzellent zum Kampf gegen mechanische Geuner wie Roboter.

Erde



Steinschlag, Erdbeben & Co. vernichten alles, was auf festem Boden steht. Vögel sind gegen dieses Element immun.

Gift



Eine nützliche Attacke gegen alle tierischen und menschlichen Gegner. Auf Maschinen und Roboter hat Gift keine Wirkung.

Wind



Setzt ein schwebender Gegner zum Sturzflug an, begegnet ihr ihm mit Wirbelwind. Bodenständige Monster kümmert dieses Element nur wenig

Wasser



Wüstenmonster, Feuerteufel und Roboter suchen vor der Dusche das Weite. In der Verteidigung schützt Euch das Wasserelement vor fiesen Kraken und Fischen.

Holy



Steht für alle heiligen Attacken (z.B. die G. F. Siren) und für medizinische Magie. Koppelt den Vita-Zauber mit Eurer Attacke und Zombies zerfallen sofort zu Staub.

Koppelt Ihr Eure

Koppelt Ihr Eure Attacke mit einem Zauber, wird er bei jedem Hieb ausgeführt: Die Prozentzahl gibt die Wahr-

scheinlichkeit an.



Das Statusmenü verrät die Anfälligkeit des Charakters auf verschiede-

ne Element- und Status-

zauber: Unsere Liste

erklärt alle Symbole und

ihre Wirkungsweise.

Fluch



Verflucht wird Euer Konterfei gähnend langsam und verzichtet auf Limit-Specials. Mit einer physischen Attacke kann der Fluch nicht gekoppelt werden.

Gemach



Immer mit der Ruhe: Mit dem Reaktionsfluch belastet, kämpfen Eure Schützlinge nur noch halb so schnell. Der lila Zeitbalken markiert diesen Status.

Stop



Die Zeit bleibt stehen. Im Gegensatz zur Versteinerung ist der Kampf nicht beendet, wenn alle drei Schützlinge betroffen sind: Wartet einfach ab.

Konfu



Eure Party dreht sie sich im Kreis und greift auch Verbündete (oder eigene Gefährten!) an. Heilt sie (Medica) oder wartet ein paar Kampfrunden ab.

Sauger



Vampire und Fledermäuse klauen Euch die Lebensenergie: Je höher Eure Prozentzahl im Statumenü, desto weniger Hitpoints können sie Euch pro Attacke entziehen.



Chocobo

Um die Chocobo-Karte zu entdecken, müßt Ihr zuerst alle sechs Chocobowälder besuchen und die Bonusspiele gewinnen. Nach dem Wald nahe Travia Garden reitet Ihr über den östlichen Strand nach Westen und bestaunt im nahegelegenen Wald den Chocobo-Tanz. Wie der dicke Kollege (Chubby) ist diese Karte wegen unausgeglichener Werte ein Fall für Glücksspieler.



Tod



Euer Held stirbt beim ersten Treffer, egal wie viele Lebenspunkte er besitzt: "Tod" ist der gemeinste Zauber, gegen den Ihr Euch auf jeden Fall wappnen müßt.

Gift



Eine grüne Wolke über dem Kopf Eures Schützling markiert eine Vergiftung: Jede Runde verliert er Lebenspunkte. Auch nach dem Kampf siecht Euer Held dahin.

Stair



Euer Held färbt sich grau und kann sich nicht mehr bewegen: Sind alle drei Schützlinge betroffen, habt Ihr das Spiel verloren.

Bline



Eine schwarze Wolke erscheint über dem Haupt Eures Helden: Heile ihn schnell, denn blind ist er ein schwacher Kämpfer.

Schweigen



Eine leere Sprechblase markiert verstummte Charaktere: In diesem Zustand könnt Ihr lediglich Zuschlagen und eine Guardian-Ability anwenden.

Tobsucht



Eure Figuren laufen Amok: Befällt einen Schützling die Tobsucht, verliert Ihr jede Kontrolle über den rot glühenden Hitzkopf.

Zombie



Euer Held läuft grün an: Versucht Ihr, seine Lebensenergie zu heilen oder ihn mit dem Phönix wiederzubeleben, fügt Ihr ihm damit weiteren Schaden zu.

Schlaf



Eine Schnarchblase markiert dösende Charaktere: Semmelt dem Kollegen eine vor den Latz, dann wacht er wieder auf! Nutzt wahlweise auch einen Wiederbele bungszauber wie Remedy.

Angelo

Rinoas putziger Hund Angelo steht Euch nicht nur im Kampf, sondern auch beim Kartenspiel bei: Nur ein mieser Kampfwert und seine Elementar-Immunität machen Angelo zu einem hervorragenden Stich. Um die Hundekarte zu entdecken, plaudert Ihr mit der Waldeule Watts. fun generation Januar 2000

NTSC-TEST

Grandia

Robert Banne



Genre	Rollenspiel
Anbieter	Seny
Entwickler	Game Are
Erhältlich ab	Februar
Preis	cu. 130- DM

Rollenspiel-Reigen für Nippon-Fans: Lunar-Entwickler Game Arts verzaubert uns mit einem Abenteuer der dreidimensionalen Art - frech und fantasievoll.





schen den beiden Komplexen klafft ein bodenloser Abarund Xenogears schmachtende Kulleraugen - Manga-(Test in fun 1/99, Wertung: 10 von 10)

s ist schon ein Kreuz. Da versuchen ganze Generationen von japanischen Rollenspiel-Designern, ihre Charaktere mit glaubwürdigen Motiven ins große Abenteuer zu locken – und dann kommt ein einziger Frechdachs daher, um die ganzen Plot-Innovationen über den Haufen zu werfen: Grandia-Held Justin schert sich weder um Land noch Mitmenschen - nein, der dreiste Bursche will schlicht und einfach Abenteuer erleben! Justin möchte Schätze heben, in staubigen Ruinen herumstöbern, den bitterbösen Vogel Greif bitteschön im Dutzend erschlagen - und sich überhaupt mal so richtig die Hände schmutzig machen!

Aber kein Wunder, daß es den Teenie-Heißsporn nicht lange am heimischen Herd hält: Mutti Lilly ist zwar ein ganz bezaubern-

des Vorzeigestück japani-Zeischer chentrick-Kul-(Volles Haar, knacki-

Nach dem Scharmützel gibt's Erfahrungspunkte satt - nur werden die unter verschiedenen Sparten aufgeteilt. Addiert wird nur, wenn die Fähigkeit im vorangegangenen Gefecht Figur, auch zum Einsatz gekommen ist.

Mann, was willst Du mehr?), hat ihrem Sohnemann aber eine gehörige Portion abenteuerlustiger Gene mit ins Erbgut gepackt. Das drahtige RPG-Mate hat nämlich in jungen Jahren die sieben Weltmeere bereist - und sich seinerzeit einen Ruf als säbelrasselnde Piratenbraut gemacht. Aber auch Daddy hatte es schon faustdick hinter

den Ohren: Sie war Pirat, er Piratenjäger - die beste Voraussetzung für eine glückliche Beziehung also! Eine glückliche Beziehung mit Haus, Hund, Kind und Platz an der Sonne - bis Euer Dad ein Abenteuer zu viel erlebt und einen Erholungsurlaub auf dem örtlichen Heldenfriedhof gebucht hat...einen Dauerur-

Aber solche Beispiele können Justin nicht abschrecken. Ganz im Gegenteil: Der rothaa-



Nicht so putzig, aber ähnlich detailverliebt wie Grandia: Auch die "Xenogears"-Welt trumpft mit schnieker 3D-Optik auf. Besonderer Bonus: Ein beat'em-up-verwandtes Kampfsystem, das keine Wünsche offen läßt - ein Genie-Streich aus dem Hause Squaresoft

Bevor Ihr zum Endgegner (oben) kommt, müßt mit einem Hebel die Laufstege ausfahren. Ohne die Brücke kommt Ihr nicht auf die anderen Seite des Verlieses: Zwi-



Breath of Fire 3

(Test in fun 8/98, Wertung: 8 von 10) Nippon-Abenteuer für Klassiker-Fans: Der dritte "Breath of Fire"-Teil ist schwächer als die Super-Nes-Vorgänger, besticht aber nach wie vor mit kunterbunter Optik und charmanter Heldentruppe. Ihr begleitet Eure Charaktere von Kindesbeinen an







zahllosen Details zu animiertem Leben erweckt. Und wenn wir hier von 3D schreiben, dann meinen wir auch 3D: Ob schummrig ausgeleuchteter Fantasy-Kerker oder mittelalter-

Ihr wollt Euren nur unverständliches Kauderwelsch.

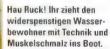
"Wie bitte?" liche Metropole – in Grandia spielt sich kranken Gast wie- das Abenteuer auf der hochpeppeln, (teils zahllosen) Ebeaber der murmelt nen ab. Hier klettert ihr via Leiter auf ein Dach, dort kraxelt Ihr eine Treppe hoch, an

> anderer Stelle marschiert Eure Gruppe über eine baufällige Dungeon-Brücke - und verliert urplötzlich den Boden unter den Füßen, Ganz klar: Das Mauerwerk war porös die Folge ist ein stundenlanger Umweg zur nächsten Aufstiegsmöalichkeit...

Aber keine Anast: Justins Entdecker-Exkurs ist nicht nur vor-

bildlich komplex, sondern zudem ein Muster an Übersichtlichkeit. Auch wenn Eure Truppe in asiatischer Genre-Tradition von schräg oben gezeigt wird - die polygonale Bauweise kommt den stimmungsvoll gestalteten Schauplätzen jederzeit zu Gute: Habt Ihr Euch erst einmal an Kontrollen und Kameraführung gewöhnt (mit den Shoulder-Buttons wechselt Ihr stufenlos und um bis zu 360 Grad den Blickwinkel, mit der Kreis-Taste zoomt Ihr ein Objekt heran), fühlt Ihr Euch auf dem riesigen (Rollen)Spielplatz sauwohl. Ein Blick nach links, ein Blick nach rechts, kurz die Kamera einschwenken - und schon habt Ihr alles im

> Griff. Hier bleibt Euren Blicken wirklich gar nichts verborgen: Ein geübter Schlenker mit L1 bzw. R1 bringt die Geheimnisse der fernöstlichen Dungeon-Konstrukteure ans





rige Chaot will es ganz genau wissen und seine Ahnen nach Erfahrungspunkten

trumpfen. Glück für den Dreikäsehoch, daß er eine verständnisvolle Mutter hat: Ein Klaps auf den Popo ("Mach mir bloß keinen Unsinn, Junge!"), ein netter Abschiedsbrief ("Nicht vergessen - Zähneputzen, dreimal täglich!") und schon nimmt Held Justin (mit Jugendfreundin Sue im Handgepäck) das nächstbeste Schiff ins große Abenteuer. Das Ziel: Die "New World" am anderen Ende des Ozeans. Die Überlebenschancen: miserabel. Die Lage:

Seeungeheuer achtern, Geisterschiffe steuerbord, Sturmböhen backbord kein Grund zur Sorge also!

Ebenfalls kein Grund zur Sorge: Die spielerische Umsetzung von Justins großem Abenteuer, Egal ob Eure quirlige Heldentruppe (faßt maximal vier Charaktere) auf allen Vieren durch den Staub einer versunkenen Hochkultur kriecht, mit Karacho einen Steilhang hinunter schlit-

tert oder auf den Straßen von New Parm mit possierlichen Passanten plauscht - das PlayStation-Grandia hat im Gegensatz zum berühmten Saturn-Original zwar den einen oder anderen technischen Schönheitsfehler, ist aber noch immer attraktiv genug, um die meisten anderen 32-Bit-Rollenspiele beguem in die Tasche zu stecken. So tippeln Eure grellen Manga-Maniacs nicht durch starre Render-Szenarien oder Zeichentrick-Siedlungen - stattdessen hat Fernost-Entwickler Game Arts (Lunar) die Fantasy-ldylle komplett in 3D gehalten und mit

Die Grandia-Versionen im Vergleich

Auch wenn das Saturn-Original niemals im Westen erschien - der eine oder andere Hardcore-Rollensnieler unter Euch wird Game Arts Meisterstück zumindest angesnielt haben. Ganz klar: Wer die Saturn-Version. nicht kennt, für den erübrigt sich der Vergleich - Grandia ist und bleibt das bislang beste 32-Bit-Rollenspiel. Trotzdem blieb bei der Umsetzung so mancher Effekt auf der Strecke.

Noch interessanter: Aus Jugendschützgründen ist das eine oder andere Detail der Schere zum Opfer gefallen. In den USA dürfen zwar Köpfe zerblasen und Zombies gekillt werden – aber wenn es um Alkohol- und Zigaretten-Konsum geht, sind die Amerikaner pingeliger als ihre japanischen Kollegen! Unser Japan-Spezialist Frank Michaelis erklärt die Unterschiede im Detail:

-Lilly und Feena werden von der selben Sprecherin gemimt. Aus der Bar in Parm wurde für die US-Umsetzung ein Cafe - und die Hintergrundakustik (ursprünglich Musik und rauhes Stimmengemurmel) entsprechend abgeschwächt.

- Bereits der Saturn-Sound wurde für viel Geld von Skywalker Sound (gehört zu George Lucas Firmenimperium) abgemischt. Deshalb wurden viele Samples 1:1 in die PlayStation-Umsetzung übernommen.

- Uralt-Abenteurer Java war im Original ein hemmungsloser Saufaus - und passend mit Jin tituliert. Leider ist der alkoholisierte Name ebenfalls der amerikanischen Jugenschutz-Schere zum Opfer gefallen. Schnipp, schnapp!

- Weitere Namensänderungen: Flattervieh Puffy hieß früher Pooy, Gina hörte in Japan Chitto, und aus dem fernöstlichen Myuren wurde Mullen. Die neue Namensgebung der "Icarians" schützt vor Zungenbrechern: Das mystische Volk hatte Game Arts mit "Kouyokujin" tituliert.



DIE UNTERSCHIEDE

Ladezeiten	PlayStation	Saturn
beim Betreten eines Hauses beim Verlassen	3,8 Sek.	2,9 Sek.
eines Hauses	9,6 Sek.	6,2 Sek.

- Der Saturn benutzt für Untergründe hochauflösende 'Playfields" (Hardware-mäßig integriert), während die PlayStation für die gleiche 3D-Arbeit auf Polygone zurückgreifen muß. Die gehen aber erheblich intensiver auf die Rechenzeit - deshalb wackeln und "wabbern" die Texturen der PlayStation-Version. Da ist das Saturn-Vorbild deutlich hübscher anzuschauen.

- Die PlayStation-Sound sind klarer - besonders, wenn neben der Musik noch mehrere Samples gleichzeitig zu hören sind. Dann sind auf der PlavStation alle Effek te schön voneinander zu trennen – und jedes Sample

- Das Saturn-*Grandia* läuft flüssiger: Zwar gibt's auch hier den einen oder anderen Slowdown - aber auf der PlayStation fällt das Geruckele deutlich heftiger aus.

Klassisches Saturn-Problem: Die alte Sega-Konsole kann keine Transparenzen darstellen. Ergo: Magie und Monster-Metzeln machen auf der Sony-Plattform mehr

Licht. Aber einfach zu durchschauen sind die dreidimensionalen Grandia-Schauplätze deswegen noch lange nicht: Zahllose Stockwerke, Treppen, Leitern, Falltüren, gerade Gänge, runde Gänge, Gänge mit Gefälle, Gänge ohne Gefälle - die Grandia-Verliese sind so verteufelt und so verzwickt, daß sich selbst Profis darin verfranzen. Eine Überlebenschance haben nur Abenteurer mit einem Gespür für Charakter-Training und Daten-Organisation: Wo Vorzeige-Rollenspiele wie Suikoden II oder Breath of Fire III die Rollenspiel-Regeltechnik auf ein Mindestmaß reduziert haben, greift Grandia die alten Tugenden wieder auf. Zwar wird auch hier nach jeder geschlagenen Schlacht tüchtig aufgerechnet (Klartext: Es gibt Erfahrungspunkte und Schätze satt), aber die Verfahrensweise geht deutlich tiefer ins Detail: So gibt's für jede Waffe und für jede Magierichtung eine eigene Erfahrungssparte - und erhöht werden nur die Fähigkeiten, die

Stimmungsmache:

Im Intro wurden Render-

figuren kombiniert.

Kulissen mit Zeichentrick

im Kampf auch zum Einsatz gekommen sind. Erst dann steigt der jeweilige Angriffswert und nur dann erlernen Eure Charaktere mit der Waffe ihrer Wahl auch wertvolle Spezialtalente. Wer in den Grandia-Gefechten clevere Taktik durchschlagenden Werten kombiniert, hat Aussicht auf Erfolg: Denn Kampfsystem ist das zwar rasant (das durchschnittliche Gefecht dauert selten länger als drei Minuten), aber trotzdem strategisch. Bewegungswert und Timing sind genauso wichtig wie die Stärke Eures Schwertarms oder das Gewicht Eures Zauberbuchs: Besonders für schlaue Regelfüchse ein schönes

Gefühl denn der Werte-Willkür der Play-Station-CPU wird fast nichts überlassen. Eben-

falls geistreich: Wer es gewohnt ist, seine Spielzüge im Voraus und Runde für Runde durch zu planen, der kennt auch den leidigen Effekt der Unberechenbarkeit. Ihr habt gerade einen genialen Schachzug vorbereitetaber im anschließenden Scharmützel kommt Euch der Widersacher zuvor und wirft Eure ganze Planung mit einem einzige Manöver über den Haufen. Das kann Euch - dem Rollenspiel-Gott sei Dank - in Grandia nicht passieren: Ein Zeitbalken am unteren Bildschirmrand zeigt Euch, wann der nächste Kämpfer an die Reihe kommt. Ist es soweit, dann wird die Handlung eingefroren - und Ihr könnt mit dem rotierenden Gefechtsmenü gemütlich die passende Strategie zusammenbasteln. Der Vorteil dieses Systems: Anstatt im Voraus planen zu müssen, könnt Ihr auf die aktuelle Situation reagieren - und das nicht (wie bei Final Fantasy) unter Zeitdruck, sondern in aller Gemütsruhe. Eure Nerven danken den spielerischen Kunstgriff - Eure Charaktere übrigens auch: Denn die pulvern auf diese Weise keine wertvollen Magiepunkte sinnlos in den 3D-Äther, nehmen deutlich seltener Blessuren hin - und können immer dann (mit Heilzauber oder Lebens-Elixier) helfend eingreifen, wenn es besonders brenzlig wird.

Und geht Euer bunter Haufen trotzdem mal auf dem Hitpoints-Zahnfleisch, dann könnt Ihr Kämpfe ganz vermeiden: Denn Game Arts haben ihre Rollenspiel-Welt nicht nur mit possierlichen Sprite-Protagonisten bevölkert - nein, auch Frau Blob und Herr Greif führen zwischen 3D-Fels und Polygon-Busch ein animiertes Eigenleben. Das heißt für Euch: Wenn Euch im finsteren Forst oder





Polygon-Premiere: In den Grandia-Gängen wurden Gefälle und Biegungen verbaut.



im schroffen Gebirge ein Monster über den Weg läuft, das Euch um ein paar Nummern zu groß erscheint ("Hui, der sieht aber gefährlich aus....") - dann weicht Ihr höflich aus, und könnt so mit ein bißchen Glück kostbare Energie sparen! Die aus grauer Rollenspiel-Vorzeit gefürchteten "Random Encounters" (bei den meisten Nippon-Designern leider immer noch Gang und Gäbe) bleiben demnach aus - und sieh mal einer an: Ihr seid gleich viel entspannter unterwegs!

Aber der Komfort geht noch weiter: Beim Marsch von Handlungsschauplatz zu Handlungschauplatz (Städte, Dungeons, Wälder, etc.) muß Eure Truppe nicht mühsam durch die Pampa pilgern. Stattdessen klickt Ihr Euch via Landkarte von Ort zu Ort, und schon teleportiert Euch der interaktive Reiseveranstalter zum nächsten 3D-Szenario - unkompliziert und schnell! ■

"In den letzten Monaten hat das Rollenspieler-Herz geblutet. Titel wie Final Fantasy VIII oder Suikoden II sind zwar vorbildliche Genre-Vertreter - aber dabei auch ziemlich schwerfällig. Nach den ersten 40 Spielstunden wünscht man sich nichts sehnlicher als den Abspann... Umso größer die Freude, als diesen Monat die Grandia-CD in die Redaktion trudelte: Endlich mal wieder ein Rollenspiel, daß von Anfang bis Ende fasziniert! Spielzeit und Motivationskurve sind perfekt aufeinander abgestimmt, der Lernprozess nach den ersten fünf Spielstunden abgeschlossen: Grandia spielt sich so flüssig wie kein anderes RPG der letzten Jahre und bringt dabei noch iede Menge "Frischluft" mit. So ist die 3D-Umgebung kein Mittel zum technischen Selbstzweck, sondern eine echte Bereicherung für Interaktivität (Ihr könnt fast jedes Objekt anfassen oder sonstwie manipulieren) und Atmosphäre. Aber noch viel wichtiger als Präsentation (famos) oder Spielwelt (zuckersüß und riesengroß) ist das clevere Spielsystem; Neben Final Fantasy VII liegt mit Grandia das einzige 32-Bit-Rollenspiel vor, für das die Designer ihre Paper'n'Pencil-Sammlung durchstöbert haben. Herausgekommen ist ein komplexes, aber griffiges Konzept, das Euch das Maximum an Kontrolle gibt - bei einem Minimum an Aufwand. Summa summarum: Wer keine Allergie gegen japanisches Anime-Appeal hat, der kommt an Grandia nicht vorbei. Und der Rest besorgt sich beim Videospiel-Hausarzt ein Rezept - denn sonst entgeht ihm die neue Rollenspiel-Referenz!

HANDLING SPIEL SPASS SPIELDESIGN

1 Spieler

Memory Card 1 Block

Analog

Dual Shock

Texte englisch

Sprachausgabe englisch

iolinenraus Dir raus!



Auch für PC CD-ROM

ligeliagenes Warenzeichen von

Now on sale

Alari-Merchandise exklusiv bei Hashovje Polsdam



Phone: 07720-1000 Fax: 07720-22782 mailorder@napo.de

www.nggo.de

Januar 2000

<u> ISC-TE</u>ST

Jumping Flash 3



Black Matrix

Frank Michaelis

ie gehabt: In Jumping Flash 3 steuert Ihr einen "Robbit" ein possierlicher Hasen-Mech. der über ausgeprägte Sprungeigenschaften verfügt. In den 3-D

Genre	Jump'n'Run
Anbieter	Sony
Entwickler	Sugar Rocket
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 149,- DM (Japan-Import

Stages sind etliche Plattformen in luftiger Höhe verteilt, die sich nur mit mehreren gezielten Sprüngen erreichen lassen, wie z.B. Türme, Vulkane, schwebende Treppen, Berge, uvm.. Anders als in den beiden Vorgängern spielt der Plot hier eine stärkere Rolle. So handelt Jumping Flash 3 in der Hanauma Welt - deren Bewohner jede Menge Jobs für Euch auf Lager haben: Mal muß ein Brief von A nach B gebracht werden, dann gilt es,

Gegner auszuschalten oder innerhalb eines Zeitlimits spezielle Orte zu erreichen. Zur Verteidung haltet Ihr Euch mit Raketen und anderen Geschossen dreidimensionale Untiere vom Leib, für neue, durchschlagskräftigere Waffen und Munitionsnachschub steht ein Waffenhändler Spalier. Unsere Meinung zur dritten Jumping-Flash-Episode: Das stählerne

Kampf-Karnickel kann sowohl in Sachen Gameplay wie in Sachen Grafik mit dem Vorgänger gleichziehen. Leider wurde das Potential der Serie in vielen Bereichen verschenkt, so daß Ihr mit dem ausgereifteren Jumping Flash 2 besser beraten seid. Schade drum.



(4)		6
GRAFIK	HANDLING	SPIEL
SOUND	SPIELDESIGN	SPASS

	_	 _

ür alle Saturn-Insider: Black Matrix ist die (fast identi-Umsetzung des sche) gleichnamigen 32-Bit-

Titels, der bereits anno 98 in den japanischen Geschäften stand. Wie im Original rankt sich in NECs Strategiespiel alles um das Thema Schwarze Magie Auf dem (isometrisch dargestellten) Bitmap-Spielfeld positioniert Ihr Eure Charaktere rundenweise. Da es keinen eigenen Battle-Screen aibt, werden

Strategie Genre Anbieter NEC Entwickler NEC Erhältlich ab sofort ca.139,- DM (Japan-I Preis



die Kämpfe sofort auf der Oberwelt-Karte ausgeführt. Leider könnt Ihr den Schauplatz weder heran zoomen noch rotieren. Ausserhalb der Kämpfe rennt die Party durch RPG-typische Städte und Landschaften - mit bildschirmfüllenden Anime-Portraits für Dialogszenen und Handlungs-Happenings. Aber trotz atmosphärischer Details ist Black Matrix besonders technisch kaum noch zeitgemäß: Optisch wird die Dreamcast Umsetzung der 128-Bit-Hardware einfach nicht mehr gerecht. Auch der strategische Gehalt ist eher durchwach-

sen - und kann mit Konkurrenz-Titeln wie z.B. "Final Fantasy Tactics" kaum mithalten. Lediglich Fans von ansprechendem Anime-Design schauen sich Black Matrix näher an. Alle anderen Strategie-Freaks treten taktischen Rückzug an...



Frank Michaelis

Zombie-Revenge

it Zombie Revenge wandert der nächste NAOMI-Automat auf den heimischen Dreamcast. Bei der nahezu identischen Konvertierung Beat'em-Ups kämpft Ihr Euch alleine oder zu zweit durch ein Meer untoter Zombies und Mutanten, die es sich in einer Stadt beguem gemacht haben. Dabei stellt Ihr Euch der teuflischen Übermacht nicht nur mit hlanken Fäusten, sondern auch allerlei Waffen in den Weg: Pistolen, Maschinengewehre, Shotguns, Äxte. Flammenwerfer und überdimensional große Bohrmaschinen räumen auf im Land der Toten. Herumliegende Extras spenden neue Energie



und füllen den begrenzten Munitionsvorrat wieder auf. Mit den richtigen Button-Kombinationen gelingen Würfe, Tritte und Combos wie in Prügeleinem spiel. Kurze Zwischenseauenzen



lockern das düstere Szenario etwas auf, bevor es am Ende einer Stage zum Showdown mit dem Endgegner kommt. Resident Evil auf Speed - so ist Zombie Revenge am besten zu



Beat'em-Up Genre Anbieter Sega Sega Entwickler Erhältlich ab solort (Japan.import) Preis ca. 139 .- DM

beschreiben: Hier fliegen in einer Minute mehr Zombies durch die Luft, als beim Capcom-Schocker in einer Stunde. Damit ist Zombie Revenge seit Jahren das erste Beat'em-Up, dem es gelingt, die Thematik eines Streets of Rage oder Final Fight bravourös in die dritte Dimension zu verlegen. Auch die technische Seite verdient Bestnoten. Während Einzelspieler allerdings nach kurzer Zeit gelangweilt vor dem doch recht derben Schwierigkeitsgrad

> kapitulieren, lädt Zombie Revenge im Zwei-Spieler-Modus zu wahren Spielspass-Höhenflügen ein.



Frank Michaelis

Jet Moto 3

uch wenn sicherlich kein PlayStation-Besitzer genau weiß, wie sich denn so ein futuristischer Raumgleiter nun tatsächlich steuern läßt. war gerade das angeblich

Genre	Future-Rennspiel
Anbieter	989 Studios
Entwickler	Pacific Coast Power & Light
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM

unrealistische Handling der größte Kritikpunkt an sämtlichen bisherigen Jet Moto-Spielen (in Deutschland Jet Rider). Mit dem nunmehr

> dritten Teil der Serie will man endlich auch die breite Masse überzeugen. In der Tat scheint die Fahrphysik deutlich überarbeitet. Elegant jagt man seinen Jet Rider durch enge Kurven, legt sich auf Knopfdruck noch extremer in die Schräglage und paßt mit dem Joypad die Posi-

tion der Schnauze des Vehikels der örtlichen Umgebung an. Entsprechend wechslungsreich fallen demnach auch die Strecken aus. Zahlreiche Sprünge, Hügel, Kurven und tiefe Abgründe setzen nicht nur eine







nis voraus, sondern bieten auch schöne Gelegenheiten, den Gegner sauber zu überholen. Die abwechslungsreiche Hintergrundgrafik rast dabei in atemberaubender Geschwindigkeit an

den Augen des Spielers vorbei. Zudem wirken sich die verschiedenen Fahrbahnbeläge auch deutlich auf das Fahrverhalten aus. Die insgesamt elf Jet-Piloten unterscheiden sich in den typischen Attributen wie Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Gewicht, und dürften somit für jeden Geschmack das optimale Setup bieten. Dank mehrerer Spielmodi und der Möglichkeit zu zweit via Splitscreen gegeneinander

anzutreten, bleibt selbst die Langzeitmotivation nicht auf der Strecke. Auch wenn mit optischen und akustischen Effekten etwas gegeizt wurde, erhält man mit dem dritten Teil gleichzeitig den besten der Serie. Ein gewisses Interesse für leicht unrealistische Racer natürlich vorrausgesetzt.



Wing



Action Capcom Entwickler Сарсов Erhältlich ab sofort ca. 139,- DM (Jap.-Imp.)

> apcom setzt den Spielhallen-Vertikals-Giga Wing für hooter Dreamcast um. Vier ver-

schiedene Piloten mitsamt ihren Schiffen stehen im 2D-Hangar, nach der Wahl Eures Wunsch-Vehikels scrollen die Bitmap-Stages ausnahmslos vertikal an Euch vorbei. Ebenfalls zweidimensional: Feindliche Projektile und Geschwader wurden als Sprites auf die plane Hintergrundoptik gelegt. Auch sonst wird klassische Arcade-Kost geboten: Jedes Raumschiff besitzt einen anderen Laser, den Ihr durch das Aufsammeln von Power-Ups ausbauen könnt, so säubert zum Beispiel eine Force-Bomb den gesamten Bildschirm von allen Gegnern und deren Geschossen. Wie seine Handlanger hat auch der jeweilige Obermotz kaum Zeit mitgebracht - und verschwindet, sobald sich sein Zeit-Limit erschöpft hat. Immens wichtig ist bei Giga Wing übrigens das Punktesammeln. Dazu fliegen allerlei goldene Medaillen und

Symbole über das Spielfeld, die Euer Punktekonto rasch steigen lassen. Ebenfalls klassisch. Jeder Raumjäger hat ein Schutzschild, das Ihr für kurze Zeit aufrufen könnt Diese sog. "Reflect Force' wirft iedes Feindprojektil zurück, so daß der Gegner getroffen wird und Schaden nimmt, Daraus entstehen wiederum

punktespendende Medaillen, die es einzusammeln gilt. "Reflect and Score" - Das steht nicht nur in der Anleitung, sondern bringt das Spielprinzip von Giga Wing gut auf den Punkt. Wer einen Shooter wie Radiant Silvergun erwartet, der wird mehr als nur enttäuscht. So geht es bei Giga Wing nicht darum, sich einer gewissen





Level-Architektur (á la R-Type Delta) anzupassen oder taktisch ausgeklügelte Feind-Formationen vom TV-Schirm zu putzen. Was im Mittelpunkt steht, ist die Reflect Force - jenes Waffensystem, mit dem Ihr die gegnerischen Schüsse zurück werft, um so jede Menge Punkte einzuheimsen. Da sich Capcom hauptsächlich auf diese Highscores stützt, sieht die übrige Level-Gestaltung dementsprechend kümmerlich aus. Dasselbe betrifft die Hintergrundgrafik - die wäre ohne weiteres auch auf dem Saturn realisierbar gewesen. Giga Wing ist ein grafisch enttäuschender Shooter, der neben altertümlicher, 128-Bit unwürdiger Grafik ein ebenso steinzeitliches Gameplay bietet. Mit der High Score-Jagd kommt Capcom etliche Jahre zu spät: Das Warten auf einen ordentlichen Dreamcast Shooter geht also weiter."





Einmal "fun" und zurück...



berrascht las ich den Beitrag von Nils Kedeinis im maniac-online-Forum. "Ein Tag in der Redaktion der fg", dachte ich mir, "wäre sicherlich nicht schlecht...". Also gleich mal eine Mail an Stephan Girlich geschrieben und ein paar Tage später rief er an, ich könnte doch tatsächlich mal "vorbeischauen". Das hab ich mir natürlich nicht zweimal sagen lassen!

Ab in den Zug und wenige Bahnhöfe später wurde ich dann von Simon abgeholt. Nach einer kurzen Autofahrt durch Würzburg erreichten

wir letztendlich die legendäre Max-Planck-Straße 13. Noch einige Einweisungen in die Gefilde des CyPress Verlages und schon durfte ich loszocken: Neben der Testversion von SaGa Frontier II standen eine neue Ego-Shooter-Referenz für die PlayStation, das geniale Bass Fishing

von Sega und Resident Evil 3 auf meiner "Speisekarte".

Nach diesen schönen Ausflügen in die digitalen Welten musste ich jedoch feststellen, daß das Redakteursleben nicht nur aus Spaß besteht, sondern auch richtig hart sein kann: Chef-Redakteur Robert mußte tausende Telefonate führen (eines davon mit dem örtlichen Pizza-Service), nebenbei Spiele zocken und noch massig Sachen für die neue Aus-

gabe schreiben. Daniel testete derweil South Park Rally und irgendsoein Tiny Toons-Spiel (Anm. d. Red.: *Tiny Toon Adventures: Buster & the Beanstalk*) und Simon durfte/mußte sich mit *Tomb Raider IV* abkämpfen (Anm. d. Red.: Gern geschehen!). Zwischendurch versuchte ich meine Spieleindrücke von *SaGa Frontier II* schriftlich festzuhalten.

Fotos wurden in der Höchberger Heide gemacht (Anm. d. Red.: Dort, wo auch die Photoshootings unserer Action-Figuren-Verlosung stattgefunden haben), dem nahen Einkaufscenter wurde ein Besuch abgestattet und viele Witze und dumme Sprüche wurden geklopft.

Nach einem 12-Stunden-Arbeitstag (oder waren es doch mehr?) wurden wir in Roberts Wohnung gefahren (Zwischenstop bei McDonald's versteht sich :-)), bei dem ich dann noch die neuesten Filme auf seinem riesigen Rückprojektionsfernseher bestaunen durfte. Am nächsten Morgen hieß es dann leider Abschied nehmen. Mit vielen schönen Erinnerungen und einem vollen Film in der Fotokamera trat ich dann die Heimreise an. Zuletzt möchte ich mich bei all denen bedanken (hört sich schon fast wie bei einer Oscar-Verleihung an ;-)), die das alles erst möglich gemacht haben und mir so einen schönen Tag bereitet hatten. Danke Nils, danke Stephan, danke Robert, Simon, Daniel und natürlich auch Stefan & Georg von der Grafik. Ein schöner Gruß sollte an dieser Stelle außerdem an meinen Chef bei INA Wälzlager Schaeffler gehen, der mir einen Tag frei gab. :-)

SaGa Frontier II

Matthias Feisinger über seine ersten Spiel-Eindrücke







hen wollte, ereilte ihn die Nachricht, daß er gerade Vater eines Jungen geworden ist. Also warum sich bekriegen, wenn man auch daheim schön feiern kann? Schnell nach Hause geritten und gleich mal zum Baby und

zur Frau gestürmt..

Nun wird man zum ersten Mal zur Wahl aufgefordert, welchen Heroen man denn spielen möchte. Entscheidet man sich für den 7-jährigen Prinzen Gustave, so wird man mit ziemlich viel Story konfrontiert. Fällt die Wahl hingegen auf den 15-jährigen Abenteurer Wil Knights findet man sich schon nach kurzer Zeit in Dungeons zum fröhlichen Gemetzel wieder. Grafisch finde ich SaGa Frontier II besser als Final Fantasy VIII. Sicher, mit optischen Schmankerln wie den

Guardians kann SF II nicht mithalten, doch die Hintergründe und generell der ganze Stil des Spiels spricht mich eher an als das Square-Konkurrenzprodukt. Die detailverliebten Aquarellhintergründe sind meiner Meinung nach viel atmosphärischer als die kalten Render-Bitmaps beim achten Final Fantasy-Teil. Letztendlich kann ich jeden Rollenspielbegeisterten SaGa Frontier II wärmstens empfehlen; absolute Neueinsteiger dürften jedoch mit dem - anfangs verwirrenden - Kampfsystem einige Probleme bekommen. Aber trotzdem: Daumen hoch für Squares RPG!!!

um ersten Mal hielt ich eine "nackte" PS-CD in der Hand - die "rohe" Presse-Version wurde mir überreicht. Erstmal in den Stuhl gemütlich reingelümmelt und dann die PlayStation angemacht, anschließend die bereits vertrauten Logos "SCEE" und "Squaresoft" angesehen. Nach einer "kleinen" Streiterei zwischen zwei verfeindeten Gruppen sollte eigentlich die Schlacht zwischen zwei Armeen stattfinden, doch gerade als der König in den Krieg zie-





Schreibt uns Eure Meinung!

fun generation

Leserbriefe

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

E-Mail: leserbriefe@fungeneration.com

Fax: 0931-4069123

Die Redaktion behält sich das Recht auf

Kürzungen vor.

Brief des Monats

Wir küren jede Ausgabe die interessanteste, witzigste oder konstruktivste Zuschrift mit dem Titel **Brief des Monats**. Zur Belohnung gibt's einen aktuellen Top-Titel - gebt deshalb immer Euer Wunschsystem an! Diesen Monat gefiel uns der Brief von **Christian Radowan aus Heiligenhaus** am besten. Eine Überraschung ist bereits unterwegs - viel Spaß beim Zocken!

Spaß muß sein!

> Also es ist... nein!... ich kann nicht; bin einfach überwältigt. Seit Ausgabe 40 (05/99) war alles so trostlos geworden... Ich hatte die Hoffnung schon aufgegeben... ja, ich hörte sogar auf, die pauswendig zu lernen! <

< Mhm... an freien Wochenenden können auch wir uns eigentlich auch nichts schöneres vorstellen, als daheim (mit einem hübschen warmen Kakao auf dem Schoß) auf dem Sofa zu sitzen und die gesamte deutsche Videospiel-Presse auswendig zu lernen... >

> Aber dann, fünf Ausgaben später, kam doch noch die Erlösung; das Leben hat endlich wieder einen Sinn. Obwohl, wartet! Einige Sachen vermisse ich noch... Was ist aus (meiner Lieblingsrubrik) "Wir über uns" geworden? Bayern spielt doch bestimmt gelegentlich mal wieder gegen Dortmund und die Döner-Bude gibt's wohl auch noch... Ihr erinnert Euch?!<

< Na klar erinnern wir uns! Und die Döner-Bude gibt's sehr wohl immer noch – ist nach wie vor die beste in der Stadt (heißt übrigens "Schlemmereck" – klingt nicht gerade orientalisch!). Was mit "Wir über uns" ist? Wir grübeln immer noch... Schreibt uns Eure Meinung! Trotzdem an dieser Stelle eine kleine Entschädigung – Wir über uns: "Über uns geht's gut!" >



Diesen Monat kamen nicht nur übermäßig viele E-Mails in unsere Redaktions-Mailbox geflattert – ein großer Anteil davon hatten sogar den bisher eher ungewöhnlichen Dreamcast-Account als Ursprungsort! Liegts an der Launch-bedingten Internet-Euphorie oder bringt der neue Sega-Konkurrent die Spielergemeinde wirklich näher zusammen? Deutschlands Videospiel-Magazine verdanken der neuen Hardware jedenfalls jetzt schon einen deutlichen Leserbrief-Zuwachs – denkt bei aller Euphorie aber bitte an eins, liebe Dreamcast-Besitzer: Mit den Schultertasten schaltet Ihr auf Großbuchstaben um!

Übrigens haben wir einen neuen E-Mail-Briefkasten - ab dieser Ausgabe könnt Ihr uns unter der Adresse

leserbriefe@fungeneration.com

mit Anregungen, Kritik oder Fragen versorgen.

> Und dann auch noch dem armen Kai seine "Späßchen" vom Frontcover streichen... das geht doch nicht! (Wie wär's mit "Dezem-Bier Issue"?) <

Ou hast recht, das war nicht fair – und aus lauter Frust hat sich Dein geliebter Rasta-Mann den kompletten (I) Pelz geschoren (siehe Bild). >

> Naja, da O-Bin-Han-Kenobi schon so ziemlich alles gesagt und damit auch den Brief des Monats verdient hat, (easy, Bruder! Hoffentlich bekommen wir noch mehr solcher Briefe zu lesen!) kann ich mal vom Konsolen-Universum abschweifen und mich Eurem Impressum (warum nicht mehr CyPressum?) widmen. Dabei überfliegen wir einfach mal die Adresse und den anderen "Rotz" und bleiben bei Götz hängen: Projektleiter Neuentwicklungen? Muß ziemlich spannend sein... "Stellen Sie uns doch bitte Ihren Beruf näher vor, Herr Schmiedehausen!" Dann weiter zu (meinem Vorbild) Kai - Respekt, Rasta-Mann! Art Director und Layouter gleichzeitig; zahlen sie Dir auch zwei Gehälter?<

< Zwei Gehälter? Da schätzt Du die Finanzen unseres Art Directors aber falsch ein – der kriegt mindestens 10-faches Gehalt Um ehrlich zu sein, sind zwei arme Cypress-Knechte Tag & Nacht damit beschäftigt, mit großen Schubkarren zwischen seiner Residenz und der örtlichen Bank hin- und herzufahren. >

> Und jetzt ist es soweit: Ja, die Hilfsmittel... Daß Ihr den Rat Eures Sister-Mags (play Play-Station) befolgt habt und Euch (vorbildlich) mit London-gefühlsecht schützt, kann ich verstehen, aber, meine lieben Liebenden, was habt Ihr da wohl mit OCB gemeint? (...)

Nachdem ich nun noch die häufigsten Fehler, die beim Ausprobieren von Cheats gemacht werden (kurz: dhFdbAvCgw), aufgezählt habe, werde ich mein Manuskript abschließen und Euch einsenden.

DhFdbAvCgw - Top 3

1. Man hat gar keinen Fernseher.

2.Man hat das Game in den Toaster gesteckt.3. Beim Versuch eines Umbaus hat man den Mod-Chip mit 'nem Crunch-Chip verwechselt. (Einmal gepoppt, nie mehr gezockt!)

< Wir wissen zwar nicht, was Du uns mit Deiner mysteriösen Top 3 sagen willst oder was sie bedeuten soll, aber wir halten mit unserer Top 3 dagegen:

Warum wir Deinen Leserbrief abdrucken – Top 3:

1. Er ist der einzige, den wir bekommen haben.

2. Redaktionshund Rasta (Du erinnerst Dich?) hat den Postboten samt weiterer Briefe zerfleischt.

3. Beim Versuch, andere Leserbriefe zu öffnen, haben wir uns mit dem scharfen Brieföffner immer wieder geschnitten - und schließlich aufgegeben.. >

> Hab' Euch alle lieb,

Euer Zuggy

PS: Kann man Euren "Schrauben-Experten" (Jan) auch privat anheuern? Ich hätte da nämlich einige Schrauben, die unbedingt wieder festgedreht werden müssen!<

< Ja n! >

Christian Radovan, Heiligenhaus



> An die für die Game-Buster-Codes verantwortliche Dumpfbacke!

Zitat fun 12/99, Seite 102:"Wenn Ihr diese Codes (...) verwenden möchtet, müßt Ihr Euch einmal auf diversen Homepages (...) umsehen (...)." !?!!? Ja ist denn heut' schon Weihnachten? Wenn wir einen Computer mit Internet hätten, dann bräuchten wir doch Deine sch...-Codes nicht! Kapiert? Oder?

Oder muss jeder PSX-Besitzer Deiner Meinung nach einen Computer haben? Aber dann brauchen wir eigentlich keine PSX mehr und keine *fun generation* und damit auch Dich nicht mehr, oder? Wenn Ihr schon beim "umstrukturieren" seid, sucht Euch eine Handvoll gute "Zocker", schenkt Ihnen die neuesten Spiele und laßt sie die Codes prüfen! Bringt eine Seite einwandfreie Codes und unterscheidet Euch auch dadurch von der Konkurrenz!! <

Gruß, E. Meier, München

< Autschl Jetzt beruhigen wir uns beide erst einmal, setzen den guten Kamillen-Tee von Oma auf und gönnen der Pumpe ein wenig Ruhe... Sol Beim Lesen Deines Briefes ist uns doch tatsächlich unterschwellige Kritik an unseren Game-Buster-Seiten aufgefallen (*g*), wozu wir hier natürlich gerne Stellung nehmen. Der von Dir zitierte Satz bezieht sich (wie auch im weiteren Verlauf des Textes erwähnt ist) ausschließlich auf wenige neuere, kopiergeschützte Spiele. Wir persönlich begrüßen die Bemühungen von Sony, PlayStation-CDs mit einem funktionsfähigen Kopierschutz auszustatten, doch leider hat auch diese Medaille zwei Seiten - die entsprechenden Spiele lassen sich mit eingestecktem Mogel-Modul nicht mehr starten. Wenn wir nun die erwähnten Modulstop-Codes in der fun generation abdrucken würden, hätte das zweierlei Dinge zur Folge: Erstens hätten wir weniger Platz für frisches Game-Buster-Futter zur Verfügung und zweitens könnte jeder Hans - "Sicherheits-Kopie"-Mustermann seine illegalen Raubkopien aufgrund dieser Codes zum Laufen bringen. Und obwohl wir so einiges auf die Beine stellen, um die fun generation von der "Konkurrenz" zu unterscheiden - das ist uns die Sache wirklich nicht wert! >



> Hi fun generation Team!

- (...) Wie Ihr vielleicht auch schon mitgekriegt habt, machen die Medien und mit Sicherheit auch die BPjS die Videospiele für die ganzen Amokläufe der Jugendlichen in letzter Zeit verantwortlich. Das ist doch der reine Schwachsinn, denn das hat doch alleine etwas mit dem Umfeld, in dem sie leben und aufwachsen, zu tun. Durch diese Unterstellung wird der Videospieler jetzt bestimmt noch mehr eingeschränkt, da die Indizierungen in Zukunft bestimmt noch häufiger und härter durchgeführt werden. Was denkt Ihr darüber? Nun zu meinen Fragen:
- 1. Wann kommt RE3 nun definitiv als PAL-Version heraus?
- 2. Steht eine Preissenkung des Dreamcast in Aussicht?
- 3. Was ist jetzt mit dem Resident Evil Film? Es gab schon so viele Gerüchte, aber nichts ist passiert.
- 4. Sind für das N64 noch lohnenswerte Titel in Aussicht, oder kann man es nun endgültig den Hasen geben?
- So, das war's von mir aus. Macht weiter so! <

Mit freundlichen Grüßen, Dennis Gerber, Markgröningen

< Auch wir haben die ziemlich schockierenden Ereignisse in der letzten Zeit mitverfolgt und können uns derart kranke Aktionen ebenfalls nicht erklären. Es wäre iedoch vollkommen falsch (und viel zu einfach), mal wieder die bösen Videospiele dafür verantwortlich zu machen. Um Redakteur-Kollege Sven Liebhold im Editorial der "play PLAYSTATION"-Dezember-Ausgabe zu zitieren:"(...) in den Nachrichten (war) bislang noch nichts zu lesen von fanatischen Jump'n Run-Freaks, die versuchen, durch einen gezielten Sprung mit dem Hintern voraus auf ahnungslosen Passanten zu landen, in der Hoffnung, daß diese eine Münze oder 300 Bonuspunkte hinterlassen.". Diesem Statement haben

wir eigentlich nichts mehr hinzuzufügen! Nun aber zu Deinen Fragen:

- 1. Resident Evil kommt definitiv am 18. Februar 2000 in den Handel, wird im laut Eidos im Vergleich zur US-Version jedoch an den deutschen Markt angepasst! So sollen z.B. kein Blut oder abgetrennte Körperteile zu sehen sein, während die Zombies werden ihrem Ableben nicht mehr "auslaufen", sondern sich in Rauch o.ä auflösen. Ob und wie diese Änderungen den Spielspaß beeinflussen, werden wir allerdings erst beim Test der vollständig lokalisierten Fassung sehen.
- 2. Uns ist zur Zeit nichts über eine geplante Preisänderung bekannt.
- 3. Nachdem Horror-Altvater George A. Romero aus dem Projekt ausgestiegen ist. wurde der Film vorerst leider auf Eis gelegt (schnüff!).
- 4. Nach der Lektüre von fun 12/99 und fun 01/00 sollte sich Deine Frage eigentlich von ganz alleine beantworten ... >



> Hi fun!

Ich habe drei Fragen.

- 1.:Wie ist die URL Eurer Homepage?
- 2.: Wie kann ich SMS per Dreamcast verschicken?
- 3.:Ich denke ich habe keinen Bock, Euch einen 250 Wörter Probetext zu schicken,

um die Leser-Preview schreiben zu dürfen. Kann man Euch nicht bestechen? Zum Beispiel mit Lucky Strike, ACC Akut oder kleinen Porno-Bildchen. Nein, nein. Ich werde mich richtig bewerben, wie alle anderen auch. Ich will mir ja durch Bestechung keinen Vorteil verschaffen.

NIE IM LEBEN!

Also schon mal vielen Dank im voraus für die Antworten und der Probeartikel kommt die Tage. Ach ja. Wann ist bei Euch eigentlich Redaktionsschluss? <

Bis dann Andre (Nickname:Badges) andre.barges@de.dreamcast.com

< 1. Unser Schwestermagazin, das Offizielle PlayStation Magazin, ist seit November online und kann unter der Adresse

"www.opm-net.de"

iederzeit besucht werden - bei uns dauert es wohl noch bis Januar (trotzdem sind im O.P.M.-Forum immer wieder mal einige lichtscheue fun-Redakteure anzutreffen...).

2. Direkt per Dreamcast kann man (zur Zeit) noch keine SMS-Nachrichten verschicken, es gibt im Netz jedoch einige Webseiten, die diesen Service kostenlos anbieten - schau einfach mal bei Yahoo oder Alta-Vista vorbei! 3. Bestechlich? Wir? Hmm... in welcher Größenordnung würde sich denn die Anzahl der besagten "künstlerischen Bilder" bewegen, evtl. könnten wir... Nein natürlich sind wir bei der Wahl unserer "Leser für Leser"-Leser absolut unparteiisch und unbestechlich (die Kosten-Frage klären wir später per E-Mail, muß ja nicht jeder mitbekommen...). <



> Hallo liebes fun generation-Team!

Als stets zufriedener Leser Eurer tollen Zeitschrift traf es mich in der 12/99 Ausgabe wie ein Blitz. Ihr habt doch tatsächlich unsere Homepage lobend erwähnt und dazu zwei Bilder abgedruckt. Dafür erstmal "Dankeschön".(...)

(*dankendHändeschüttel*).

Schade ist eigentlich nur, daß Ihr die URL nicht abgedruckt habt. Vielleicht hätten einige Leser auch mal gerne einen Blick darauf geworfen.

Die "GAMEZ" Homepage hat die URL

http://www.telegamez.de

(*winkmitdemZaunpfahl*). Ansonsten aber ein super Blatt, Eure Zeitschrift.<

Macht weiter so und viel Erfolg! compie@telegamez.de

< Die Nennung Eurer URL dürfte sich mit dem Abdrucken Eurer netten Dank-Mail ja erübrigt haben :). Weiterhin ebenfalls viel Erfolg mit telegamez.de! <



> Moin fun generation-Crew1

Erst einmal ein Lob für Euer neues Layout, Ich habe da allerdings auch eine sehr dringende Frage: Hat die US.-Version von Metal Gear Solid Special Missions eigentlich den 1st-Person-Modus? Wenn ja, ist die US.-Version kompatibel zu meinem PAL Metal Gear Solid? (...) <

Euer treuer Leser und Abonnent, Torge

320096619820-0001@t-online.de

< Die 1st-Person-Perspektive von Metal Gear Solid Special Missions wird auch in der US-Version nach einmaligen Durchspielen freigeschaltet - beim Koppeln der PAL-Metal Gear Solid-Version mit den US-Special Missions dürftest Du allerdings einige Probleme bekommen (es sei denn, Du bist im Besitz einer "bösen" PlayStation...).

Übrigens: Nette E-Mail-Adresse! Wie bekommst Du sie auf Deine Visitenkarten?:) >



> Werte fg-Crew (Tach an Götz und Co.)!

Nach 3 Jahren Dauerlesen, 3 Konsolen-Generationen und 3 fun generation-Types mailt Euch Euer treuer Leser Chris mal was Hübsches! Ich blicke mit verweinten Augen auf die fun-Ausgaben 3-96 bis 4-99 und ich muß sagen, ich vermisse die alten Zeiten: Das

LESERBRIEFE

etwas andere, das Euch von jeglichem Spielemag-Trash abgehoben hat, ich habe mich bei den alten Ausgaben so integriert gefühlt. Ich wußte, was in Höchberg so abgeht! Ich wünsche mir Götz und Binzi mal wieder zu sehen! Richtige Kerle eben, richtige Videospiele-Veteranen (in meinen Augen)...

Herr Johannes ... ich habe nichts gegen Sie persönlich! Ich kenne sie ja nicht einmal ... Und das ist das Problem. Wie wär's mal wieder mit einer Rubrik wie "Wir über uns"? Macht bitte wieder die fun generation, die ich lieben gelernt habe und bis heute in einem staub- und luftdicht verschlossenen Schrank aufbewahre. Ich habe Vertrauen in

Übrigens: Woran lag's, daß Ihr den GT2-Test nicht fertig bekommen habt? (Die Demo kenne ich auch schon!)

Das wär's dann ...VORERST! <

Hold on. Good luck and bless, =)Chris. Kitt-Chris@t-online.de

< Herr Chris... ich habe auch nichts gegen Sie! Und ich kenne Sie ja auch nicht... Also, wo ist das Problem? Jetzt mal im Ernst: Was soll das heißen, Du kennst mich nicht? Wenn Du tatsächlich so ein aufmerksamer fun generation-Leser bist, müßtest Du wissen, daß ich seit Ausgabe 9/98 für dieses Magazin schreibe. Damals existierte auch die Rubrik "Wir über uns" noch und (Du wirst es kaum glauben!) auch ich fand darin Erwähnung. Zudem war ich bis dato 13 mal in der fun generation abgebildet - in Ausgabe 7/99 gab's in der Rubrik "Jobs" sogar ein humoristisches Portrait des gemeinen Redakteurs - mit meiner Person als Beispiel. Und Du willst mich nicht kennen? Bin ich denn wirklich so unauffällig? Vielleicht solltest Du Deine alten Ausgaben nochmal aus Deinem staub- und luftdicht verschlossenen Schrank holen und durchblättern... (Daniel "den kennt keine Sau" Johannes).

Was Deine Frage nach dem GT-Test angeht, müssen wir leider zu unserer Schande gestehen, daß wir bis zur letzten Sekunde fest mit einer vollwertigen GT2-Version gerechnet hatten ... die mittlerweile übrigens auf Anfang 2000 verschoben wurde. Sobald das Teil allerdings bei uns ankommt, wird es auf Herz und Nieren geprüft, Versprochen!

Übrigens: Götz und Binzi schreiben ab dieser Ausgabe wieder für die fun generation (leider haben wir kein ähnlich blamables Foto wie das unseres Art Directors Kai auf

tun:Forum

Wo ist sie hin?

> Wo ist sie hin, die neue alte fun.generation die ich eigentlich abonnieren wollte? Nach stundenlangem Suchen und Hilfeschreien erbarmte man sich und zeigte sie mir. Aha, schon wieder ein neues Layout - na gut, anders, aber nicht unbedingt schlechter. Das Cover sollte ja schließlich nicht der Kaufgrund sein. An dieser Stelle kommt das große "aber", wurde doch das ganze (geniale) Konzept ohne Vorwarnung über den Haufen geschmissen. Schande! Na ja, anderes Konzept - andere Macken. Wieso z.B. muß ein Magazin, das sich gut verkaufen soll, so unübersichtlich sein? Es sollen ja keine Tabellen sein (wer will das schon), aber ein bisschen übersichtlicher könnte es schon sein! Die Screenshots z.B. wirken wie ein umgeworfenes Kartenhaus, das man über die ganze Seite verteilt hat. So lustig ist das nicht, um die Bilder herumzulesen (boah, stellt der sich an...) und was ist mit dem Wertungsforum passiert? War doch eine Super-Idee - waren die Verkaufszahlen so schlecht ?? Hätte man Robert und seinem neuen Videospiele-Magazin nicht noch eine Chance geben können?? Schnüff, na ja, soviel Kritik habt ihr ja gar nicht verdient, die Infos und Tests sind immer noch spitze! Vielleicht könnte sich ja die eine oder andere Änderung (oder wie ein gewisser *Schröder* sagen würde: *Da müssen wir noch nachbessern")wieder heimlich

einschleichen. Ihr wißt schon (Wertungsforum, Screenshots....)! <

Alles Gute und weiterhin fun-tastisches Gelingen!

an dreas-vama@de.dreamcast.com

Unmut über Sega-**Dreamcast!**

> Jetzt platzt mir langsam der Kragen! Der Saturn 2...ähhh...Dreamcast raubt mir noch den letzten Nerv! Ich besitze einen N64, eine PSX und einen Dreamcast und was kann ich mir kaufen? Neue PSX und N64-Spiele zuhauf, aber Sega bekommt es noch nicht mal auf die Kette, genug (Indizierter Lightgun-Shooter) an den Start zu bringen!

Es ist mir auch egal, daß dem Hersteller der Lightgun die Fabrik abgebrannt ist und deshalb das Spiel nicht mehr ausgeliefert werden kann....Verdammt, ich habe mit dem Zubehör 800,-- DM bezahlt und erwarte dafür mehr Professionalität und vor allem SPIELE! Soul Calibur z.B. (weswegen ich mir den Sega überhaupt erst geholt habe) gibt es schon seit einem halben Jahr überall auf dieser Welt, nur nicht in Europa! Wo bleibt Air Force Delta? Und was ist mit den Macken des Sega-Vertriebs? Der Media-Markt in Essen bekommt 50 (Indizierter Lightgun-Shooter) und im Karstadt oder bei Saturn gibt's überhaupt nichts!

Es gibt des weiteren zu viele unterschiedliche Informationen von Seiten Segas. Auf ihrer Homepage stehen z.B. andere Release-Daten als in dem Hausmagazin Dreamcast - in der Dreamarena gibt es noch einmal ganz andere Daten, wonach bitte schön soll ich mich jetzt richten? Nach dem "Fachblatt", dem richtigen Internet oder nach der Dreamarena?

Ich bin fast 32 Jahre und brauche mich nicht für dumm verkaufen zu lassen. Hätte ich das gewußt, ich hätte mir im März die Japanische PSX2 gekauft und hätte den Dreamcast erst gar nicht geholt! Ich habe bis jetzt nur zwei gute (IMO) Spiele (Sonic und AeroWings) für das Teil gefunden und das ist mir ein bisschen zu wenig.

OK, die Grafik ist 1A und das mit der Dreamarena klappte bis jetzt bei mir auch hervorragend, aber ich habe auch einen PC, daher ist das kein Argument mehr. Und versucht gar nicht erst, per E-Mail von Sega Fragen beantwortet zu bekommen, die haben bis jetzt noch nicht EINMAL geantwortet. Ne, ich habe mir das irgendwie anders vorgestellt. Danke Segal <

Thorsten Stroht TStroht@novatekk.de

Kampf der Konsolen

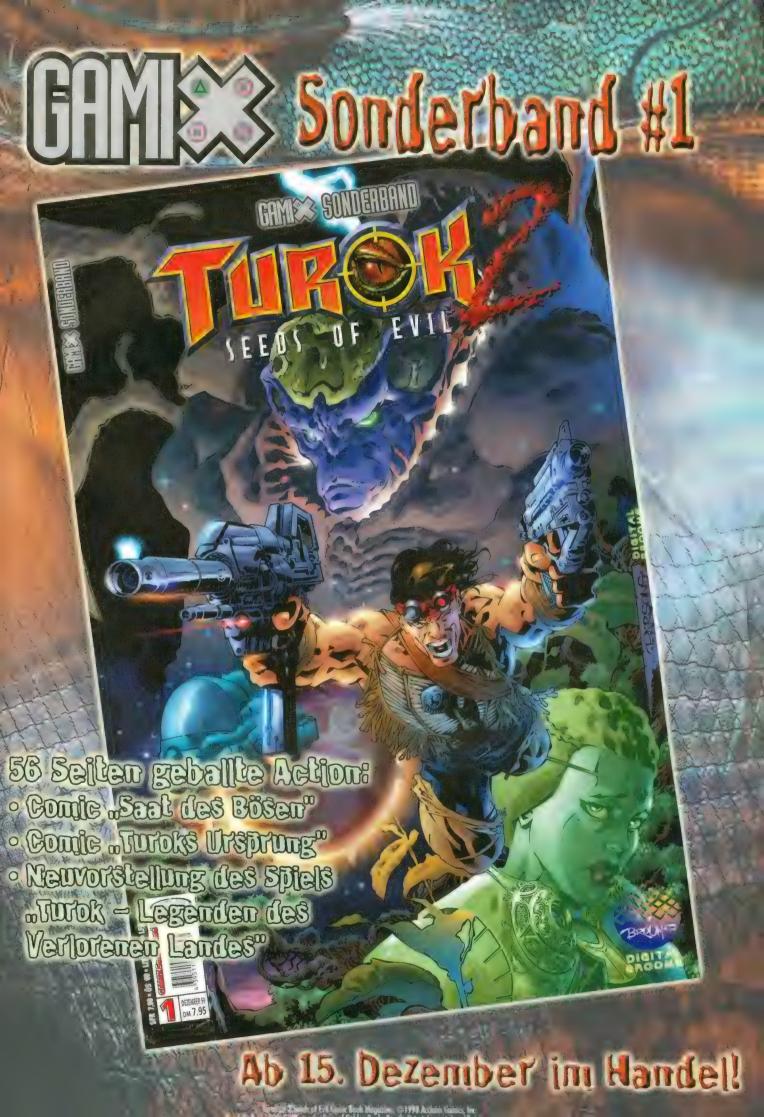
> Hallo liebe fun generation-Redaktion,

ich möchte mich in Eurem Forum über das Thema "Kampf der Konsolen" unterhalten. Die PlayStation ist an ihre Leistungsfähigkeit gestoßen und das N64 verkauft sich ohne entsprechende Softwareperlen nur sehr zäh. Die Zeit ist also reif für die sogenannten Next Generation Konsolen wie Sega Dreamcast. PlayStation2 oder Nintendo Dolphin. Doch was bringt uns die neue Generation? Bessere Grafik? Ja, das war es dann wohl. Ach ja, die Online-Unterstützung ist ja auch noch vorhan-

Also ist bessere Grafik gleich mehr Spielspaß? Nein! Der Spielspaß ist doch wohl unabhängig von der Grafik eines Spiels zu bewerten (Anm. d. Red.: Finden wir auch! Aus diesem Grund ist unsere Spielspaß-Wertung unabhängig von der Grafik-Wertung).

Ich spiele lieber Super Mario Bros auf dem NES als Mario64 auf dem N64. Jeder denkt, auch die Fachzeitschriften, daß die PS2 DIE Offenbarung im Bereich der Videospiele sein wird. Doch können wir das schon jetzt beurteilen? Von den paar gezeigten Demos lasse ich mich noch nicht überzeugen, daß ich mir nächstes Jahr unbedingt die PS2 zulegen muß. Zum Preis von ca. 700 ,- DM! Der Dreamcast ist bereits als fertige 128Bit-Konsole vorhanden und steht bereits in den Kaufhäusern. Selbst wenn der DC der PS2 und Dolphin unterlegen ist, heißt das noch lange nicht, daß unterlegene Technik gleich eine Niederlage bedeutet. Ich denke da an das Beispiel PlayStation vs. N64. Die PS konnte Nintendo von Platz 1 verdrängen, auch wenn man es Sony damals als Neuling noch nicht zugetraut hat. Die Software entscheidet letztendlich über den Verkauf der Hardware, Solche Perlen wie Shen Mue oder RE: Code Veronica werde ich mir auf jeden Fall besorgen. Von Big N's Dolphin existieren ja noch nicht einmal Demos. Nur allein von Zahlen auf dem Blatt Papier lasse ich mich nicht überzeugen. Lassen wir uns also überraschen, was die Zukunft so mit sich bringt! <

Mit freundlichen Grüßen, Hubert Heigermoser, Traunstein



Januar 2000

COMIC+IMPRESSUM

Mathias Neumann

Die kleine Gruftschlampe







IMPRESSUM

Max-Planck-Straße 13 97204 Höchberg Fax.: 09 31 / 4 06 91 23 Neu Elektropost:

Redaktionsdirektor Konsolentitel:

Stephan Girlich

Chefredaktion:

(verantwort), für den red, Inhalt)

Stelly. Chefredakteur:

Redaktion:

Autoren:

Winnie Forster, Oliver Ehrle, Carsten Grauel

Korrespondenz, Japan:

Frank Michaelis

Projektleiter Neuentwicklungen: Götz Schmiedehausen

Art Direction

und Titel:

Kai Neugebauer

Layout:

Georg Behringer, Stefan Kachur

Illustrationen:

Arne Langenbach, Mathias Neumann

Textkorrektur:

Mitarbeit:

Geschäftsführer:

Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:

Wolfgang Hartmann Tel.. 09 31 / 4 06 91 10 Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

Anzeigenverkauf:

Markus Lutz Tel.: 09 31 / 4 06 91 12

Disposition:

Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:

Axel Herbschleb

So können Sie fun generation

abonnieren: Tel.: 0 71 32 / 95 92 31 Fax.: 0 71 32 / 95 91 01

Elektropost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:

dsb-Abo-Service GmbH 74168 Neckarsulm zwischen # und 18 Uhr

Nachdruck: @ 1999 by fun generation Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt

Verlag: CyPress Verlags GmbH Max-Planck-Straße 13 97204 Höchberg

Anzeigenpreise:

Anzeigenpreisliste Nr.5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen, Tel:

+49-02234 96365-0, Fax: +49-02234/96365-55

Bezugspreise:

esabonnement DM 72,- (Inland), DM 88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland. DM 6,50 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG Dresdner Bank AG, Würzburg (BLZ 790 800 52) 314 889 000 Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg (BLZ 790 200 76) 2 506 173 Kreissparkasse, Würzburg (BLZ 790 501 30) 17 400

Postgirokonto Nürnberg (BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In-und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg. Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich ge-schützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungs-anlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Be-reich eines Unternehmens hergetages, Jede im Be-teich eines Unterheinnens herge-stellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissen-schaft, Goethestr 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion fun generation recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in fun generation erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Pa-tentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt

Special Thanx an:

Norbert, Zündfunk, Jürgen 'the whip' Raab & Heiko "Kinderhörnchen" Schlag

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Hilfsmittel dieser Ausgabe: South Park-CD "Chef Aid". AquaStar Apfel-Schorle, Toom-Adventskalender. "Das große Krabbein"-DVD (Abspann!), Milka Weihnachtsschokolade, Punica Multivitamin 21 (17+4), Pepsi MAX, Labello Kamille (igitt!), Uralte Fun-Bildunterschriften, Cover 12/99, Toom-Niko-lausmützen 12,99,- DM/Stück, Schnee (etwas), Mega-CD-Buch vom Falken-Verlag, Intermedium Berlin

Zitat des Monats:

'Hellraise: zu schneiden ist die Hölle!" (Daniel Johannes)





fun generation



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Ver-breitung von Werbeträgern e.V.



FERNSEHEN DERGENERATION @



stars sport&funt a m e s help

GIGA

netzreporter g a m e s



MONTAG BIS FREITAG
15:00 BIS 20:00 Uhr LIVE





TIPPS & TRICKS





Dynamite Cop (PAL-Version)

Kleine Spielereien:

Um das versteckte Bonusgame Tranquilizer Gun freizuschalten, müßt Ihr die erste Mission einfach nur einmal durchspielen.

Spiel's noch einmal, Cop:

Für zusätzliche Missionen müßt Ihr die ersten drei Missionen ohne Continue-Verlust durchspielen. Anschließend werden die Missionen vier, fünf und sechs aktiviert, welche allerdings nur wesentlich schwerere Abwandlungen der Standard-Aufträge sind. Interessanter ist da schon die nun aktivierte Option, sowohl das Minigame als auch seinen großen Bruder mit einem unendlichen Vorrat an Credits starten zu können.

Neuen Kämpfer aktivieren:

Der Held aus dem ersten Teil, Bruno, kann auf Wunsch aus dem virtuellen Altersheim zurück auf Euren Fernseher gebracht werden, indem Ihr einfach (einfach?) alle Bilder des Picture-Modus während eines Spiels einsammelt.



Millennium Soldier: Expendable

(PAL-Version)

(Alle Cheats müssen im Pausenscreen eingegeben werden!)

Level überspringen:

Freie Levelwahl für freie Spieler gibt's nach der Eingabe von Y, Y, X, X, L, R, ♣, ♣, ↑ und abschließend 1.

Mehr Credits:

Wem die Standard-Credits nicht genügen, der sollte sie durch die Tastenfolge A. B. . A. B. →, B, A, ↓ und R1 etwas erweitern.

Klon' mich:

Nach der Eingabe von A, B, X, Y, III, RI, ↑, ↓, ← und → wird Eure Lebensanzeige etwas aufgewertet.

Level-Auswahl:

Mit der Tastenkombination ↑, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, →, → und abschließend Y gelangt Ihr zu einem Levelselect-Screen.

Schild:

Ein hilfreiches Schild erhaltet Ihr nach der Eingabe von \uparrow , \downarrow , \leftarrow , \rightarrow , X, \uparrow , \downarrow , \leftarrow , \rightarrow und Y.

Zusätzliche Granaten:

Die Tastenfolge ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ↑, ↑, ↑ und R1 pusht Euren Granatenvorrat etwas in die Höhe.

Neue Kameraperspektive:

Drückt nacheinander ■10, ←, ■20, →, X, X, ↓, ↓, ■ und ■ um eine neue Kameraperspektive freizuschalten.



Soul Calibur

(US-Version)

Alternative Outfits:

Simples Drücken von Y in der Charakterauswahl beschert Eurer Spielfigur ein neues Outfit.

Charakterprofile & Katas:

Sobald Ihr alle Bilder in der ersten Sammlung des Museums aufgedeckt habt, schalten sich zum einen die Charakterprofile und zum anderen die verschiedenen (ziemlich genialen) Katas

Extra Survival-Modus:

Das Aufdecken aller Bilder in der zweiten Sammlung aktiviert dagegen einen alternativen Survival-Modus.

Intro-Editor:

Das furiose Intro könnt Ihr im entsprechenden Menü ganz nach Euren Wünschen gestalten, nachdem Ihr alle Bilder der dritten Sammlung aufgedeckt habt.

Waffenauswahl-Modus:

Wer es sogar schaffen sollte, alle Bilder der vierten Sammlung aufzudecken, kann in diesem Modus die Waffe seines Charakters verän-

Veränderte Titelbilder:

Einen S/W-Screen erhaltet Ihr, nachdem alle 338 Bilder der Galerie aufgedeckt wurden, wohingegen die zusätzliche Bewältigung des Mission-Battle-Modus Euch durch eine goldene Version des Titelbildes überrascht. Wer außerdem die versteckten Missionen auf der linken Karte in der Ecke rechts oben und auf der rechten Karte in der Mitte findet, wird zusätzlich noch mit einem dritten Titelbild belohnt.

Metall-Modus:

Für ein etwas "anderes" Outfit solltet Ihr die entsprechende Option erst im Mission-Battle-Modus freispielen und anschließend bei der Kämpferauswahl R betätigen.

Bonuscharaktere:

Das Bonussystem von Soul Calibur ist relativ simpel: Es gibt eine feste Reihenfolge beim Freischalten der einzelnen Goodies und jedes erfolgreiche Durchspielen mit einem noch "jungfräulichen" Kämpfer bringt Euch einen Schritt in dieser Reihenfolge weiter. Den mächtigen Cervantes erhaltet Ihr allerdings erst, nachdem das Spiel mit allen regulären Spielfiguren und allen dazugehörigen Bonuscharakteren durchgespielt wurde.

Replay manipulieren:

Vielen Spielern dürfte noch nicht bekannt sein, daß man die Geschwindigkeit des Replays mit 11 und R1 variieren kann.

Siegesposen:

Jeder Charakter verfügt über drei verschiedene Siegesposen, die man durch einfaches Drücken von X, Y oder B ausführen kann. Unnötig zu erwähnen, daß das Betätigen dieser Buttons erst nach dem Sieg etwas bewirkt...



Bass Fishing

Sonic ertränken:

Beendet alle fünf Spiele im Pofessional-Wettkampf des Consumer-Modus, um einen kleinen Sonic als Köder zu bekommen.

Zusätzliche Fischgebiete:

Nachdem Ihr die ersten beiden Wettkämpfe des Consumer-Modus erfolgreich abgeschlossen habt, wird ein Extra-Fischgebiet namens Palace aktiviert - das erfolgreiche Beenden der beiden letzten Wettkämpfe schaltet dagegen das Falls-Fischgebiet frei.

Angelfarbe verändern:

Mit † und ↓ könnt Ihr die Farbe Eurer Angel verändern.

Zusätzliche Trainings-Gebiete:

Sobald Ihr den Arcade-Modus einmal komplett bewältigt habt, werden im Trainings-Modus drei neue Gebiete verfügbar.

Sonic-Angel:

Nach dem Abschluß eines Wettkampfes auf dem normalen Schwierigkeitsgrad erhaltet Ihr als Belohnung die Sonic-Angel.

Neue Kleidung & neue Boote:

Die Möglichkeit, neue Kleidung anzulegen bzw. die Farbe Eures Bootes zu verändern, bekommt Ihr durch den Abschluß eines Wettkampfes auf dem normalen Schwierigkeitsgrad.



Frei bewegliche Kamera:

Für eine manuelle Kameraperspektive müßt Ihr folgende Tastenkombination eingeben: 1, ->, ←, → und ←

Unendlich viel Nitro:

Betätigt nacheinander ♣, ♠, A, X und A.

Rennen überspringen:

Das aktuelle Rennen beendet Ihr mit der Eingabe von B, →, †, ← und A.

Einfach B, Y, X, \$\ und anschließend noch \$\ \ eingeben und sich überraschen lassen.

Schaltung wechseln:

Drückt nacheinander Y, X, A, B und abschließend A, falls Ihr mit der aktuellen Schaltung nicht klarkommen solltet.

Fahrzeuge transformieren:

Gebt die Tastenfolge Y, A, Y, A und anschließend noch einmal Y ein, um die Autos etwas zu verändern.

Kameraeditor:

Für eine editierbare Kamera (ähnlich des oben abgedruckten Cheats) sorgt die Eingabe von +,

Klasse überspringen:

Ganz faule Naturen überspringen die aktuelle

Klasse mit ♣, →, A, X und A.

Extrakohle:

Ein paar Zusatzmücken erhaltet Ihr nach der Eingabe von A, →, ↑, B und A.

Alles freischalten:

Die komplette Auswahl an Autos und Strecken bietet sich Euch nach der Eingabe dieser Tastenkombination: B, →, ♠, B und ♠.



Zusatz-Charaktere:

Ganz egal mit welche Spielfigur Ihr gerne einmal kämpfen möchtet, durch untenstehende Cheatcodes (einzugeben als Spielernamen) könnt Ihr Euch den entsprechenden Charakter ohne größeren Stress in den Ring holen:

Drache: Tim Duncan: Marlon Wayans: Marc Ecko: Jermiane Dupri: Q-Tip:

0:

GARGOYLE TIM DUNCAN MARLON WAYANS MARC ECKO JERMAINE DUPRI Q TIP

0

ture-Modus ein.

Grüne Münzen-Meisterschaft:

Sammelt alle vier grünen CTR-Münzen im Adventure-Modus ein.

Blaue Münzen-Meisterschaft:

Sammelt alle vier blauen CTR-Münzen im Adventure-Modus ein.

Gelbe Münzen-Meisterschaft:

Sammelt alle vier gelben CTR-Münzen im Adventure-Modus ein.

Lila Münzen-Meisterschaft:

Sammelt alle vier lila CTR-Münzen im Adventure-Modus ein

Ripper Roo freischalten (Multi):

Gewinnt die rote Münzen-Meisterschaft.

Papu Papu freischalten (Multi):

Gewinnt die grüne Münzen-Meisterschaft.

Komodo Joe freischalten (Multi):

Gewinnt die blaue Münzen-Meisterschaft.

Pinstripe freischalten (Multi):

Gewinnt die gelbe Münzen-Meisterschaft.

Zweiten Crash freischalten (Multi):

Gewinnt die lila Münzen-Meisterschaft.

N. Trophy freischalten (Multi):

Schlagt alle vorgegebenen High-Score-Zeiten im Time-Trial-Modus.

Turbostrecke:

Sammelt alle CTR-Münzen ein.

Zusätzliche Multiplayer-Arenen:

Bewältigt den Arcade-Modus auf allen Schwierigkeitsgraden.



Spielernamen-Cheats:

Untenstehende Cheats werden aktiviert, nachdem Ihr den entsprechenden Code als Spielername (Leerzeichen beachten!) eingegeben habt:

Gespiegelte Strecken

OPPOSITE_LOCK

Alle Strecken freischalten

DIRT_TRACKS

Riesenkopf-Modus

GROSSE_TETE

Verstecktes Video

LIVE_ACTION

Alle Klassen freischalten

ALL_CLASSES

Crash Team Racing (PAL-Version)

Kosteniose Demo:

Wie krieg' ich was?:

Die Entwickler haben eine Menge zusätzliche Goodies mit auf die CD gepackt - wer sie alle freischalten möchte, muß folgendes besitzen: Jede Menge Zeit, eine verständnisvolle Freundin und diese Liste mit Aktivierungsbedingungen:

Rote Münzen-Meisterschaft:

Sammelt alle vier roten CTR-Münzen im Adven-

Dino Crisis
(PAL-Version)

Alle DDK-Paßwörter:

Ein ganz beliebtes Thema zur wöchentlichen Hotline-Zeit ist immer wieder die Frage nach den diversen DDK-Türen und den dazugehörenden Paßwörtern. Um unsere beiden Hotline-Jungs etwas zu entlasten, gibt's hier nun eine vollständige Auflistung:

- 1: HEAD öffnet die Tür zum Chefbüro.
- 2: Mit NEWCOMER gelangt man durch den Haupteingang.
- 3: Ins Labor (Halle B1) gelangt man durch das treffende Paßwort LABORATORY.
- 4: Nach dem Aktivieren beider Schlüssel im Computerraum benötigt Ihr das DDK-Paßwort ENERGY.
- 5: Die Tür im Ruheraum öffnet sich dagegen erst nach der Eingabe von WATERWAY.
- 6: Ohne STABILIZER kommt man nach dem Einsetzen der zwei B2-Chips nicht mehr weiter. 7: Und das letzte DDK-Paßwort lautet DOC-
- 7: Und das letzte DDK-Paßwort laute TORKIRK.



FF V - Ability-Points leicht gemacht:

Um Eure Party im fünften Final Fantasy-Teil schnell und relativ einfach mit den begehrten Ability-Points auszustatten, solltet ihr sie in die unteren Stockwerke des Schlosses Bal der zweiten Welt schicken. Hier patrouillieren mehrere Stein-Statuen, die Euch entweder in Zweier- oder in Fünfergruppen attackieren – so könnt Ihr Euch pro Kampf mit bis zu 8 Ability-Points eindecken!

Wunderbar einfach zu besiegen sind die doch

recht harten Brocken durch den Einsatz von Soft, haltet diesbezüglich Euren Vorrat also immer gut bestückt.

FF VI - Level-Up im Schlaf:

Für den folgenden kleinen Trick benötigt Ihr einen Controller mit Autofeuer-Funktion, schließt diesen an (was auch sonst?) und begebt Euch zum Lete River (Final Fantasy 6). Hier bewegt Ihr Euch im Kreis und wählt nacheinander Fight, Fight, Heal und abschließend Edgars Auto-Crossbow. Mit der Repeat-Funktion im Konfigurations-Menü schaltet Ihr in die Wiederholung – jetzt könnt Ihr den Controller ruhig beiseite legen und so quasi über Nacht einiges an Erfahrung zulegen.

ACHTUNG: Wie Kenner der ersten PlayStation-Generation bereits wissen sollten ist es nicht zu empfehlen, die Konsole über Nacht laufen zu lassen...

FF VI - Schnelleres Sprüchelernen:

Das Pauken der verschiedenen Zaubersprüche in Final Fantasy VI kostet selbst bei gut ausgestatteten Partys einige lange Nächte – mit folgendem Trick könnt Ihr das Schlafdefizit jedoch etwas verringern!

Das Wichtigste jedoch zuerst: Jeder Eurer Charaktere muß den Doom-Spruch beherrschen. außerdem müßt Ihr im Besitz des Luftschiffes sein. Hiermit fliegt Ihr dann zu der kleinen Insel in der nordöstlichen Ecke der Karte (hier solltet Ihr in der World of Ruin normalerweise auf Zone-Eaters und GoGos Höhle treffen). Bewegt Euch auf der Karte herum, bis Ihr in Kämpfe verwickelt werdet. Irgendwann müßtet Ihr auf einen unsichtbaren Gegner treffen, der gerade friedlich im Land der Träume schlummert. Greift Ihn ausschließlich mit Doom an, sonst wacht er auf und bedankt sich mit einem Meteo-Angriff für die ungebetene Störung. Besiegt Ihr ihn, erwarten Euch allerdings 10 fette Magiepunkte!



Freie Senderwahl:

Was nur die wenigsten wissen: Während man in einem Fahrzeug mit eingebautem Radio durch die Stadt heizt, kann man durch einen Druck auf f den Sender wechseln.

Sei ein böser Junge:

Wem der Original-Schwierigkeitsgrad zu heftig ist, der sollte sich mit folgenden Cheatcodes das Gangster-Leben etwas erleichtern. Einzugeben sind sie als Spielername:

Levelauswahl: **ITSALLUP** Unverwundbarkeit: LIVELONG Alle Waffen: NAVARONE Keine Polizei LOSEFEDS Koordinaten einblenden: WUGGLES Staatsfeind Nummer 1: **DESIRES** Kleine Finanzspritze: MUCHCASH 5er-Multiplikator: HIGHFIVE 10 Millionen Punkte: **BIGSCORE** Nur Basic-Missionen: **NOFRILLS** Blutspender-Modus: GOREFEST



Kleine Cheatliste:

Alle untenstehenden Tastenkombinationen müßt Ihr im Hauptmenü eingeben, damit der entsprechende Effekt eintritt:

Unendlich viele Turbos:

Betätigt nacheinander (R2), (L1), (a), (b), R1, L2, L1 und abschließend R2.

Monsterautos:

Betätigt nacheinander , A, III, RID, 12. R2. a und abschließend A.

Miniautos:

Betätigt nacheinander (a), (R2), (L2), (A), (A) 12, R2 und abschließend .

Riesenreifen:

Betätigt nacheinander , A, D, A, BD, R10, 120 und abschließend noch einmal

Flat-Modus:

L2

Betätigt nacheinander (11), (R1), (L2), (R2), (II), (RI), (II) und abschließend erneut

Zusätzliche Sounds:

Betätigt nacheinander (R2), (R1), (L2), (R2), , A, und abschließend Ri



Extraportion Glück:

Um beim Münzwurf immer zu gewinnen, solltet Ihr während des Wurfes mehrmals schnell hintereinander 🛌 betätigen.

Darf's ein Team mehr sein?:

Zusätzliche Spiel-Mannschaften erhaltet Ihr nach der Eingabe des entsprechenden Codes

im Secret Codes-Bi	ldschirm:
1972 Raiders	GETMEADOCTOR
1972 Steelers	DONTGOFOR2
1976 Patriots	HACKCHEESE
1976 Raiders	GAMMALIGHT
1981 Chargers	BUILDMONKEYS
1981 Dolphins	15MOREMIN
1985 Bears	DOORNOB
1985 Dolphins	CHICKEN
1986 Broncos	BLUESCREEN
1986 Browns	KAMEHAMEHA
1988 49ers	CALLMESALLY
1988 Bengals	PTMOMINFOGET
1990 Bills	SPOON
1990 Giants	PROFSMOOTH
1994 49ers	GOLDRUSH
1995 Colts	PREDATORS
1995 Steelers	STEAMPUNK
1997 Broncos	EARTHPEOPLE
1997 Packers	TUNDRA
All 60's team	MOJOBABY
All 70's team	SIDEBURNS
All-Madden team	TEAMMADDEN
Clown team	SCARYCLOWN
EA Sports team	WEARETHEGAME
Industrials Game	INTHEFUTURE

MICEANDMEN

TIMELESS

COWBOYS

Versteckte Stadien:

Wunsch entweder bei einem Match in der Antarktis gewisse doch recht nützliche Körperteile abfrieren oder auch nur dem altbekannten Tiburon-Stadion einen Besuch abstatten: Antarktis-Stadion **XMASGIFT** Circus-Stadion 3RING Dodge City-Stadion WILDWEST

Nach Eingabe dieser Codes könnt Ihr Euch auf

EA Sports-Stadion **ITSINTHEGA** MF KLAATU Gridiron-Stadion WEPUTITHERE Tiburon-Stadion

Ich will Verletzte sehen!:

Wer mit obigem Zitat etwas anfangen kann, sollte sich folgende Codes einmal genauer ansehen.

Etwas "andere" Köpfe GUILLOTINE Mehr Verletzte PAINFUL **SUPERJUMPS** Supersprünge **QBINTHCLUB** Perfekte Pässe

NEU!!! Hotline-Service ohne Kompromisse!

Endlich sind wir 16 Stunden täglich (8.00 bis 24.00 Uhr) für Euch da - auch am Wochenende! Einfach 0190/824668

wählen - und Ihr werdet (für 3,63 DM/Min.) mit einem unserer Spiele-Spezialisten verbunden. Die haben immer die aktuellsten Tips, Tricks, Cheats oder Lösungshilfen für Euch parat. Und das Beste: Wir übernehmen volle Garantie dafür, daß Ihr auch den Tip bekommt, den Ihr braucht. Sonst kriegt Ihr Eure Telefongebühren zurück!

Mission: Impossible (PAL-Version)

Levelpaßwörter:

Kreuz und quer durch Mission Impossible? Ein kurzer Abstecher zum KGB und abschließend pünktlich zum Endkampf aufs Zugdach? Mit unseren Paßwörtern kein Problem:

IVIISSION Z	EKDFRJOLQQ
Mission 3	LFLJFJTIVX
Mission 4	JCKEJQUTV
Mission 5	POQIOJKQMT
Mission 6	KKNFHJLLNQ
Mission 7	HFRJFJRTIX
Mission 8	LCGSPJMUPV
Mission 9	PCCEOUJSMO
Mission 10	CFGHQHPHRL
Mission 11	PKLMSUTKVP
Mission 12	OOHQTHIPKY
Mission 13	LKNELHSKUP
Mission 14	LFNHKHSHUL
Mission 15	NCGMQHNSQO
Mission 16	LIPSJRTLVQ
Mission 17	NPJILRMIOX
Mission 18	LIHFRMTLVQ
Mission 19	ILKJERSQUT
Mission 20	PPEIORPIRX
Mission 21	FNFFPRVUSV
Mission 22	CLPJFRSQUT

Cheat-Paßwörter:

Slowmotion-Modus: **IMTIREDTODAY**

Turbo-Modus:

GOOUTTAMYWAY

Gegner einfrieren:

SCAREDSTIFFF

Geheime Programmierer-Nachricht:

TTOPFSECRETT

Höher springen:

BIONICJUMPER

Alle Videosequenzen freischalten:

SEECOOLMOVIE



Der kleine Chemiker

Bekannterweise hat man in Capcoms neuestem Zombiestreich die Möglichkeit, sich die Munition seiner Wahl ganz nach Belieben selbst zusammen zu mixen. Um ungewollten Explosionen und dem darauffolgenden Körperteil-Verlust entgegenzuwirken, findet Ihr hier die ultimative Mischtabelle:

15 Patronen für die Handfeuerwaffe

7 Patronen für die Schrotflinte

Pulver A + B

Pulver C

Pulver C

10 Patronen für den Granatwerfer

Pulver AA

35 Patronen für die Handfeuerwaffe Pulver AAA

55 Patronen für die Handfeuerwaffe Pulver BBA

66 Patronen für die Handfeuerwaffe

Pulver BB

18 Patronen für die Schrotflinte

Pulver AAB

20 Patronen für die Schrotflinte

Pulver BBB

30 Patronen für die Schrotflinte

Pulver AC

10 Feuer-Patronen

Pulver BC

10 Säure-Patronen

Pulver CC

10 Kälte-Patronen

Pulver CCC

24 Patronen für die Magnum

Granatenwerfer-Patrone + Puder A

6 Feuer-Patronen

Granatenwerfer-Patrone + Puder B

6 Säure-Patronen

Granatenwerfer-Patrone + Puder C

6 Kälte-Patronen



Für Unentschlossene:

Falls Ihr Euch einfach nicht für einen Namen entscheiden könnt, solltet Ihr die Option "determine" anwählen und gleichzeitig 12 + R2 betätigen.

Geheime Endsequenz:

Antwortet auf die Schlußfrage nach dem Besiegen des letzten Endgegners mit "I can't do it!". Kehrt anschließend mit Hilfe des Spiegels zum

Large vs. Small

Marshalls team

Madden Millenium

team

0931-4069170 CYPRESS-HOTLINE

Schloß und zum Schauplatz des letzten Kampfes zurück – wenn Ihr hier nun immer in südöstlicher Richtung dem Pfad folgt, gelangt Ihr zu einer alternativen Endsequenz.



Levelcheats:

Indem Ihr eine der untenstehenden Tastenkombinationen im Paßwort-Bildschirm eingebt, könnt Ihr ohne Umwege in den entsprechenden Level springen. Das sollte die Siegeschancen der Aliens beträchtlich vermindern:

Level 2:		S ,	\otimes	•		\otimes		und	
Level 3:		8	\otimes	(4)		•		und	A .
Level 4:	•	•				\otimes		und	
Level 5:								und	
Level 6:	•,	•			•		\otimes	und	
Level 7:	•,							und	A .
Level 8:	•	\otimes	•	8			\otimes	und	A .
Level 9:	●,	\otimes	•	(),	•		\otimes	und	
Level 10:		\otimes	\otimes	•,	•			und	⊗.
Level 11:	\otimes					•	\otimes	und	
Level 12:	•,	•,				\otimes		und	A .
Level 13:	O ,			(),	\otimes	8		und	
Level 14:	•	•,		\otimes	■,	●,	\otimes	und	

Unverwundbarkeit:

Zum Abschluß noch diese kleine Tastenkombination, die das Weltenretten gleich viel angenehmer gestaltet:

Wechselt in den Paßwort-Bildschirm und gebt nacheinander ♠,♠,♠,♠,♠,♠,♦ und ● ein.

HINTEADO ¹⁴	Jet Force Gemini (PAL-Version)
------------------------	--------------------------------

Schlüssel-Fundorte:

Hier könnt Ihr die versteckten Schlüssel mit jedem der drei Charaktere finden. Einzige Ausnahme ist Lupus, dem der blaue Schlüssel leider verwehrt bleibt:

Spielfigur	Schlüsselfarhe	Fundort
Juno	Gelb	Goldwood, Außer-
00110	0015	halb (in einer Box in
		den Höhlen)
Juno	Rot	Goldwood, Außer-
00110	1100	halb (Ihr erhaltet ihn
		von Magnus)
Juno	Blau	Sekhmet, Schlacht-
		kreuzer (Lavagrube,
		durch die Röhre)
Juno	Grün	Sekhmet, Schlacht-
		kreuzer (Jetpack-
		Raum)
Juno	Magenta	Eschebone, Thorax
		(linke Öffnung)
Vela	Gelb	Cerulean, Düne (Kon
		ferenzraum)
Vela	Rot	Sekhmet, Schlacht-
		kreuzer (Ihr erhaltet
		ihn von dem Maul-
		wurf)
Vela	Blau	Eschebone, Thorax
		(unter Wasser)
Vela	Grün	Sekhmet, Schlacht-
		kreuzer (Jetpack-
		Raum)
Vela	Magenta	Eschebone,
		Thorax (linke Off-
	0 "	nung)
Lupus	Gelb	Brutschiff, Truppen-
		transporter (Abfluß-
		rohr)

Lupus Rot Brutschiff, Truppentransporter (Frachtraum)

Lupus Grün Sekhmet, Schlachtkreuzer (Jetpack-Raum)

Lupus Magenta Eschebone,
Thorax (linke Öff-

nung)

Ants in Pants:

Ein ganz besonderer Anblick bietet sich Euch nach dem Aktivieren der Cheatoption, die erscheint nachdem Ihr 300 gegnerische Köpfe eingesammelt habt. Oh behave!

Schöner ableben:

Schießt während des Spiels Ameisen oder Termiten immer fleißig die niedlichen Schädel herunter und sammelt diese anschließend ein – bei 100 derartigen Trophäen wird eine Option im Cheatmenü aktiviert, durch diesen die Blutfarbe von rot auf wesentlich freundlichere Farben umstellen läßt.

Nix für Kids:

Sammelt 200 Gegnerköpfe ein und Ihr könnt durch eine zusätzliche Option die Haupthelden in die Pubertät zurückwerfen.

Multiplayer-Gipfeltreffen:

Eine beeindruckende Anzahl Multiplayer-Arenen und Bonuscharaktere sind bei Jet Force Gemini verfügbar, wenn Ihr Euch an folgende Bedingungen haltet und jede der Spielfiguren/Arenen durch das Erfüllen der entsprechenden Bedingung freischaltet.

Bonusfigur	Level	Charakter	Benötigte Items	Fundort
Gelbe Ameise	Goldwood	Vela	keine	Totempfahl
Blaue Ameise	SS Anubis, Generatorraum 2. Stock	Jeder	keine	Totempfahl
Rote Ameise	Ichor, Militärbasis	Juno	keine	Totempfahl
Grüne Ameise	Brutschiff, Frachtraum	Jeder	keine	Totempfahl
Männl, Tribal	Sekhmet, Kanal	Lupus	Magenta-Schlüssel	Totempfahl
Weibl. Tribal	Rith Essa, Mine	Vela	Minen-Schlüssel	Totempfahl .
TermiteTawfret,	Gruft	Vela	keine	Totempfahl
Zombie-TermiteTawfret,	Baumhaus	Lupus	keine	Totempfahl
Metall-Termite	Sekhmet, Spiraltreppe (rüberschweben)	Lupus	keine	Totempfahl
Lila Termite	Mizars Palast	Juno	keine	Totempfahl
Cyborg-Termite	keiner	Floyd	Expert-Wertung	Floyd-Missionen
Upgrade-Juno	keiner	Floyd	Expert-Wertung	Floyd-Missionen
Upgrade-Vela	keiner	Floyd	Expert-Wertung	Floyd-Missionen
Upgrade-Lupus	keiner	Floyd	Expert-Wertung	Floyd-Missionen
Bonusarena	Level	Charakter	Benötigte Items	Fundort
King o.t. Hill	Ceruleanischer Konferenz-Raum	Jeder	keine	Totempfahl
Tunnel-Stage	Rith Essa Wasserfälle	Vela	keine	Totempfahl
Minen-Stage	Walkway Station	Jeder	Jetpack	Totempfahl
Raumstation	Raumstation	Jeder	keine	Totempfahl
Goldwood Zielübungsplatz	Goldwood	Floyd	Expert-Wertung	Floyd-Mission
Rith Essa Zielübungsplatz	Eschebone	Floyd	Expert-Wertung	Floyd-Mission
Arcade Racing I	Ichor Arcade	Jeder	Erster Platz	Arcade-Rennen
Arcade Racing II	Ichor Arcade	Jeder	Erster Platz	Arcade-Rennen
Greenwood-Dorfstrecke	Ichor Arcade	Jeder	Alle Rekorde brechen	Alle Arcades
Mizar 3D-Racer	Mizars Palast	Jeder	Erster Platz	Mizar-Rennen

Januar 2000

GAMEBUSTER-CODES

Simon Krätschmei

ie sind einfach nicht totzukriegen, diese netten kleinen Zahlenreihen, ohne deren Hilfe so manches Spiel ein doch recht langweiliges Dasein als Staubfänger fristen müßte. Deshalb findet Ihr hier nun jeden Monat die interessantesten Vertreter der Gattung "Schummelcodes". Viele aktuelle Titel für die

PlayStation sind allerdings mittlerweile mit Sonys neuem Kopierschutz ausgestattet, der das Abspielen der CD mit eingestecktem Modul verhindert. Wenn Ihr diese Codes trotzdem verwenden möchtet, müßt Ihr Euch einmal auf den diversen Homepages von Blaze &

"Modulstop-Codes" herauspicken. Einmal eingegeben läuft das Spiel dann auch mit eingestecktem Modul und Ihr könnt nach Herzenslust Bonus-Modi aktivieren, Euch mit Items und Munition versorgen oder einmal ganz gemütlich alle Endsequenzen betrachten.

Viel Spaß dabei wünscht Euch Eure fun!

Chocobo R	aci	na		Jagdgewehr: 80007
Chocobo R (PAL-Version)		-3		Unendlich viel Jagdgewehr-Munition: 80007
Zeit immer 0:		0336		Gatling: 80007 Unendlich viel Gatling-Munition: 80007
99 Punkte im GP-Modus:	8008	BEBO	0063	80007
Alle Charaktere & Strecken	0045	0200		RPG: 80007
m GP-Modus:		9290		Unendlich viel RPG-Munition: 80007
Alle Filme freischalten: Alle Musikstücke freischalten:		9298 9294		80007
Alle Musikstucke Heischaften.		9296		Flammenwerfer: 80007
Alle Kronen und Klassen:		9290		Unendlich viel
NIC KIOTOTI GITO KIOSSOTI.		9292		Flammenwerfer-Munition: 80007
				80007
💹 Dino Crisis				Energiewaffe: 80007
(PAL-Version)				Unendlich viel Energiewaffen-Munition: 80007
				Gefrierkanone: 80007
Inendlich viel Energie		1ED4		Unendlich viel
nendlich viele Continues	300B	9E2A	0005	Gefrierkanonen-Munition: 80007
lle Waffen freigeschaltet				Rohrbomben: 80007
Regina)		9F08		Unendlich viele Rohrbomben: 80007
ederzeit speichern (1111 + 12				Heilige Handgranaten: 80007
lla Vartan		03A8		Unendlich viele Granaten: 800p7
lle Karten		0302		Dynamit: 800b7
	8008	9F30	FFFF	Unendlich viel Dynamit: 80007
rste Endsequenz anschauen				Jetpack: D0007
+ (11)	0004	E1F8	0104	80007
Bolinet , LLD)		0348		Unendlich viel Treibstoff: 80007
		E1F8		Biomaske: 800p7
		0388		Unendlich viel
	5000	0 5 0 0	0000	Biomasken-Energie: 80007
weite Endsequenz anschauen				Unendlich viel Luft: 800p7
Saleot + (12)	DOOA	E1F8	0101	
			000A	Fussball Live
		E1F8		(PAL-Version)
	300B	03BB	0001	(((
				Beginne in 2. Halbzeit: D010
ritte Endsequenz anschauen				3010
Sulver + Rt)	DOOA	E1F8	0108	P1-Codes
			000A	Game-Buster-Version 2.2 oder höher r
			0108	
	300B	03BB	0002	Mannschaft 1 hat
				9 Tore (11 + 12): 0008
xtra Missionen freigeschaltet				3010
R1 + R2 im Haupt-	8000	7642	0403	1.6.01
nenü betätigen)				Mannschaft 2 hat
(leiderwechsel freigeschaltet	0000	A654	0.001	9 Tore (R1 + R2): 0008
delder wechser heigeschaftet			000F	3010
			0003	P2-Codes
			0503	Game-Buster-Version 2.2 oder höher r
				Game-Buster-version 2.2 oder noner i
Duke Nuko	om.			Mannschaft 1 hat
(PAL-Version)	SEEE.	i ime i	O HIII	9 Tore (11 + 12): 0008
(PALI-Version)				3010
Alle Level anwählbar:	8008	DEE6	0001	3010
Inendlich viel Energie:	800b	720A	4E20	Mannschaft 2 hat
Jnendlich viele Continues:	800b	7450	OOFF	9 Tore (R1 + R2): D008
Jnendlich viel Rüstung:	8000	740c	4E20	3010
Insichtbarer Duke:	8000	7A74	14B4	
Doppelter Duke:		7A76		
Inverwundbarkeit:		7A78		Hot Wheels Tu
Super Speed:		7A7A		
Jnendlich viel Zeit:		82E0		Racing (PAL-Version)
Desert Eagle:	8000	74AC	0001	(12 (13))
Jnendlich viel Desert				Unendlich viele Turbos 3012
Eagle-Munition:		74AE		Unverwundbarkeit (drücken) 0011
Vurfmesser:		74A0		3012
In an alliab viala \Aturba				
Unendlich viele Wurfmesser:		74A2		Cup-Modus –

800D74A4 0001

800D74A6 03E7

800D74A8 0001

800D74AA 03E7

800074B0 0001

800D74B2 03E7

Autos und Strecken

Twinmill-Cup freigeschaltet

freigeschaltet

Co. umsehen und dort die	entsprechenden	Viel Spa
Jagdgewehr:	800b74B4 0001	
Unendlich viel		L
Jagdgewehr-Munition:	800074B6 03E7	
Gatling: Unendlich viel Gatling-Munition:	800D74B8 0001 800D74BA 03E7	Unendlic
Chendien vier dating widnition.	800D750E 03E7	Minimale Nur einer
RPG:	800D74BC 0001	Unendlic
Unendlich viel RPG-Munition:	800D74BE 03E7	Unendlic
	800D7512 03E7	Unendlic
Flammenwerfer: Unendlich viel	800D74C0 0001	Unendlic
Flammenwerfer-Munition:	800074C2 03E7	Unendlick Unendlick
The state of the s	800D750A 03E7	Unendlic
Energiewaffe:	800D74C4 0001	Unendlic
Unendlich viel		Alle Leve
Energiewaffen-Munition:	800074C6 03E7	
Gefrierkanone: Unendlich viel	80007408 0001	
Gefrierkanonen-Munition:	800074CA 03E7	N N
Rohrbomben:	800074CC 0001	(P)
Unendlich viele Rohrbomben:	800074CE 03E7	
Heilige Handgranaten:	80007400 0001	Monster
Unendlich viele Granaten:	800D74D2 03E7	Unendlic 25 Tore I
Dynamit:	800D74D4 0001	25 Tore I
Unendlich viel Dynamit: Jetpack:	800D74D6 03E7 D00D7530 0000	20 1010 1
Jetpack.	80007530 0000	
Unendlich viel Treibstoff:	800D7532 7FFF	P
Biomaske:	80007534 0001	(22
Unendlich viel		Alle Pow
Biomasken-Energie:	800D7536 7FFF	Alle Gold
Unendlich viel Luft:	800D740E 2ECO	
Eucchall Li	ivo.	Zone 7
Fussball Li (PAL-Version)	VE	Keine Pu
		5
Beginne in 2. Halbzeit:	D010 FC64 0000	(P)
P1-Codes	3010 FC64 0001	
Game-Buster-Version 2.2 oder	höher nötia	Unendlic
	, and the second	Unendlic Unendlic
Mannschaft 1 hat		Onlondilo
9 Tore (11 + 12):	D008 97E2 FAFF	99 Bälle
	3010 FC90 0009	
Mannschaft 2 hat		
9 Tore (R1 + R2):	D008 97E2 F5FF	(PA
	3010 FC92 0009	
		Unendlic
P2-Codes	f m4	Max. En
Game-Buster-Version 2.2 oder	noner notig	Unendlic
Mannschaft 1 hat		Unendlic
9 Tore (11 + 12):	D008 9804 FAFF	Levelaus
	3010 FC90 0009	Alle Karte
		Immer e
Mannschaft 2 hat		Unendlic
9 Tore (R1 + R2):	D008 9804 F5FF	Alle Leve
	3010 FC92 0009	Alle Leve
Hot Wheel	s Turbo	Violette I
Dogina .	Jiaibo	Data E.
Racing (PAL-Ve	ersion)	Rote Frü
		Blaue Fri
Unendlich viele Turbos Unverwundbarkeit (drücker	3012 8360 0009	_1000111
Onvervouriduarkeit (talar drucker	3012 B41E 0001	
Cup-Modus -	5516 5416 5501	D A
Maximale Punktzahl	3013 C270 OOFF	(Pa
Alle Autos freigeschaltet	5000 0302 0000	
	8013 C260 FFFF	Unandlia

8013 C260 FFFF

8013 C320 FFFF

3013 C268 00BF 3013 C26E 0002

Unendlich viel Energie:

Stealth-Anzug aktiv:

Bandana aktiv:

Kamera aktiv:

800B757E 0600

800B7580 0600

800B 5E6E 0001

800B5E70 0001

800B5E72 0001



Wurfbeil

Armbrust:

Schrotflinte:

Unendlich viel

Unendlich viele Wurfbeile

Unendlich viele Pfeile:

Schrotflinten-Munition:

www.acmeonline.de (versandkostenfrei*



0221 - 240 88 03 oder 0221 - 240 00 89

0221 - 240 00 81 info@ACMEonline.de



estellen bei ACME wie's

funktioniert

ir sind Montag - Freitag von 10°°-19°° Uhr

Samstag von 11°°-16°° Uhr fonisch und im en für Dich da! Internet und per erreichst Du uns ürlich rund um die Uhr.

Bestellungen die 18°°Uhr eintreffen METALGEAR den am gleichen Tag rbeitet und versand tenfrei ausgeliefertl NN-Gebühr von DM 5,-) r Bestellungen unter 50 werden mit einer sandkostenpauschale



DINO CRISIS

itbestellen! Soundtracks kostenlosiii

2 Spielen (dt) 1 VMU

1 zus. Centreller 3 Verlängerungen

1 RGB-Kabel

PlayStation

	SOFTWARE dt	
	5th Element (Adventure) ©	79.9
	A Bug's Life (Jump'N Run)	89.9
	Abe's Exodus (Jump'N Run) ©	69.9
	Akuji The Heartless (Adventure)	89:0
	Ape Escape (Jump'N Run)	79.9
-4	Azure Dreams (RPG) ©	69.9
	B-Movie (Action) ©	69.9
	Bomberman World (Strategy) @	69.9
	Dark Stalkers 3 dt (Diverse) ©	79:9
	Devil Dice dt (Diverse)	69.9
	Everybody's Golf (Sports) ©	69.9
	Fighting Force 2 (Beat) 10:12.99	99,9
	Final Fantasy 8 (RPG)	09.9
	Fluid (=Depth) (Diverse) ©	59.9
	Formel 1 '99 (Racing)	99.90
	G-Police: Weap.o Justice(Action)@	69.9
		49.9
	Grand Stream Saga (RPG)	69.90
		99,90
	Kensei: Sacred Fist dt (Beat)	79.90
	Kick Off World (Sports)	59.90
	Killer Loop (Racing) 12.99	99.90
	Legend of Kartia (Adventure)	99.90
	24.110	
	Metal Gear Solid Miceione	10 O

Metal Gear Solid Missions	49.9
Metal Gear Solid (Adventure)	88.0
Mission Impossible (Adventure)	99.9
Music 2000 (Diverse) 10.12.99	99.9
NBA Live 2000 (Sports) 09.12.99	99,9
NHL 2000 (Sports)	99.9
Omega Boost (Action)	69.9
Ready 2 Rumble Boxing	99.9
Resident Evil-Nemesis (Adv)01.00.	.99,9
Resident Evil (Action)	49.9
Ridge Racer Type 4 (Racing) @	79.9
Rising Zan-Samurai (Action)	99.9
Ronin Blade (Adventure) 26/11.99	99,9
Shadow Gunner (Action) ©	29.9
Shaolin (Beat'em up) 15,10,99	99.9
Silent Hill (Adventure)	99.9
TOCA Touringcar 2 (Racing) @	49.9
Tomb Raider 4 (Adventure) 03.12	99.9
Tomorrow never dies (Action)	99,9
WCW Mayhem (Sports)	99.9
Wild Arms (RPG) @	69.9
WWF: Attitude (Sports)	99.9
Xenocracy (Action) ©	29.9

SOFTWARE

THE HALL HAVE	
Azure Dreams (RPG)	79.90
Bass Landing m. Contr. (Sports)	189.90
Black Bass w. Blue Marlin (Sports	139.90
Clock Tower 2 (Adventure)	129.90
Echo Night (Adventure)	129.90
Final Fantasy Anthologies (RPG)	169.90
Grandia (RPG)	129.90
Jade Cocoon (RPG)	139.90
Juggernaut (Adventure)	129.90
Legend of Legaia us (RPG)	129.90
Lunar 2 Eternal Blue (RPG)	139.90
Lunar The Silverstar CE (RPG):	169.90
Parasite Eve (Adventure)	139.90
Saboteur (Adventure)	139.90
Saga Frontier neuer Preis! (RPG)	89.90
Suikoden 2 (RPG)	139.90
Thousand Arms (RPG)	439.90
Xenogears (RPG)	130 00

SOFTWARE jp

Arc the Lad 3 (RPG) 159.90 Arkanoid R2000 (Diverse) Assault Suit Valken2 (Strategy) 144.90

Astro Trooper Vanark (Action)	139.90
Brightis (Adventure)	139.90
Chokobos Myst. Dung.1+2(RPG)	199.90
Chrono Cross (RPG)	159.90
Chronotrigger (RPG)	139.90
Dance Dance Rev.2nd (Action)	129.90
Densha de Go! 2 (Simulation)	139.90
Dewprism (RPG)	149.90
Fire Pro Wrestling G (Beat'em up)	144.90
Fox Junction (Strategy)	59.90
Gran Turismo (Racing)	49.90
Guitar Freaks (Diverse)	139.90
Internal Section (Action)	119.90
Koudelka (Adventure)	149,90
Metal Slug (Jump'N Run)	89.90
Midnight Run (Racing)	99.90
Moon (Adventure)	109.90
Option Tuning Car 2 (Racing)	129.90
Parasite Eve 2 (Adventure)	149.90
Racing Lagoon (Racing)	139.90
Shadow Tower (Adventure)	89.90
Shien Ryu Geki Oh (Action)	49.90
Silent Bomber (Action)	149.90
Star Ixiom (Action)	139.90
Vandal Hearts 2 (Strategy)	149.90
State of the same	

SUFTWAKE JP 2" Han	O.
Arc The Lad (RPG)	59.90
Beat Mania 3rd Mix (Simulation)	59.90
Beat Mania 4th Mix (Simulation)	59.90
Biohazard 3 (Adventure)	129.90
Deep Freeze (Adventure)	89.90
Dracula X (Castlev.) (Action)	129.90
Echonight 2 (Adventure)	109.90
Enigma (Adventure)	39.90
Evangelion Iron (Adventure)	89.90
Fatal Fury RB Sp. (Beat'em up)	89.90
Final Fantasy IV (RPG)	69.90
Final Fantasy Int, (RPG)	99.90
Front M. Alternative (Strategy)	69,90
Front Mission (Strategy)	69,90
Galerians (Adventure)	109.90
Legend or Mana (RPG)	109.90
Metal Gear Integral (Action)	99.90
NekoSamurai (Adventure)	59.90
Policenauts: (Adventure)	69.90
Princess Maker (Diverse)	39.90
Rally de Africa (Racing)	49.90
Raystorm (Action)	49.90
Samurai Spirits III (Beat'em up)	29.90
Samurai Spirits RPG (RPG)	59.90
Soukaigi (Action)	89.90
Spriggan Lunar Verse (Adv)	119.90
Tobal 2 (Beat'em up)	129.90
Wild Arms 2nd Ign. (RPG)	149.90

ANIME VHS-Video

	acc.
Baoh - der Besucher	39.90
Dark Side Blues	49.90
El Hazard Vol. 1-4	je 39.90
Evangelion Reedit Vol. 1-4	je 49.90
Ghost in the Shell	39.90
Iczer One Vol. 1-2	je 29.90
Record of Lodoss War 1-4	ie 49.90
Sol Bianca	49.90
Tenchi Muyo Vol.1-2	je 39.90
The Hakkenden Vol. 1-4	je 49.90
Wedding Peach TV Box 1	je 59.90

Dreamcast

Dreamcast incl. Modem dt	499.00
Dreamcast incl. Modem us	639.00
Controller	59.90
JoyStick	99.90
Gun	99.90
Padverlängerung	24.90
RGB-Kabel incl. A/V	29.90
RGB-Kabel org. SEGA	49.90
Keyboard	59.90
Lenkrad	129.90
Vibration Pack	49.90
Memory Card VMU	59.90

SOFTWARE PAL

90

149,90

149,90

149.90

Blue Stinger (Adventure)	119.90
Fighting Force2 (Beat'em up)	119,90
Formula 1 (Racing)	119.90
Hydro Thunder (Sports)	119.90
NBA 2000 (Sports)	99,90
NFL Blitz 2000 (Sports)	99,90
Plasma Sword (Beat'em up)	119.90
Ready 2 Rumble (Sports)	119.90
Sega Bass Fishing (Sports)	199.00
SEGA Rally 2 (Racing)	119.90
Shadow Man (Adventure)	119.90
Snow Surfers (Sports) -	99.90
Sonic Adventure (J'n Run)	99.90
Soul Calibur (Beat'em-up)	119.90
Soul Fighter (Beat'em up)	119,90
UEFA Striker (Sports)	119.90
Virtua Fighter 3 (Beat'em up)	99.90
Virtua Striker 2 (Sports)	99,90
World League Soccer (Sports)	99.90
WWF Attitude (Sports)	109.90

SOFTWARE us	
Air Force Delta (Action)	139.9
Carrier (Adventure)	139,9
Dark Angel (Action)	139.9
Flag to Flag Cart (Racing)	139.9
Slave Zero (Diverse)	139.9
SOFTWARE jp	
Aero Dancing (Simulation)	79.9
Biohazard 2 (Action)	149.9
Climax Landers (RPG)	129.9
D2 (incl. Veronica Demo) (Adv.)	139.9
Death Crimson 2 (Action)	149,9
King of Fighters (Beat'em up)	99.9
Maken X (Action)	159.9
Redline Racer (Racing)	79.9
Toukon Dotoudon 4 (Post)	420 0

Virtual on (Action)

Virtual Striker 2 (Sports)

Zombie Revenge (Beat)

SEGA SATURN JP Z''M Hallu	
Assault Suit Leynos2 (Action)	49.90
Burning Rangers (Beat'em up)	39.90
Dragonball Z (Beat'em up)	49.90
El Hazard (Adventure)	49.90
Evangelion (Adventure)	49.90
Fatal Fury Real Bout (Beat'em up)	79.90
Fighters Megamix (Beat'em up)	29 6
Fighting Vipers (Beat'em up)	
Fire Pro Wrestling \$ (Beat'em ur	
King of Fighters 97 (Beat'em	4
Langrisser 3 (Strategy)	
Lunar (RPG)	
The second of th	



Zülpicher Str. 17 - D-50674 Köln - Tel: 0221 - 240 rellegetraat 13 NL 6904 AK

0221 - 240 00 81



Final Fantasy VIII

Komplettlösung CD 3

Die weißen Seeds

Besucht zunächst Rinoa im Lazarett kurz darauf werdet Ihr von Quistis auf die Brücke beordert. Sprecht dort mit allen und begebt Euch anschließend zu Edeas Haus. Nach einigen längeren Dialogen geht Ihr wieder an Bord des Garden und besucht erneut Rinoa - es folgt eine weitere Traumsequenz. Laguna und Kiros versuchen sich als Aushelfsschauspieler: Während sich der dicke Kiros in ein Drachenkostüm zwängt, mimt Laguna den tapferen Ritter. Dummerweise entpuppt sich das zu erstechende Schuppenvieh als echter Drache - da hilft nur ein Kampf! Geht aber unbedingt noch einmal



nach links zurück und speichert ab, bevor Ihr Euch auf das Gekloppe einlaßt. Gegen den Rubrum-Drachen sind Eis-Zauber besonders effektiv - Shiva sollte also helfen... Nach dem Sieg werdet Ihr wieder zurück in die Realität gezogen. Stellt eine Party zusammen und begebt Euch zu Edeas Haus - die alte Dame sollte wissen, wo sich die weißen Seeds aufhalten. Wie Ihr von ihr erfahrt, liegt das Schiff der mysteriösen Gruppe in einer Bucht in Centra. Der Kahn ist ziemlich schwer zu finden! Am besten, Ihr orientiert Euch an dem großen Krater (auf dem Centra-Kontinent) und fahrt dann auf dem Wasser die extremsten Engstellen entlang - in einer schmalen Bucht (am östlichen Ende der

handförmigen Insel) stoßt Ihr schließlich auf das Schiff der weißen Seeds. An Bord sprecht Ihr mit dem Anführer und lauft anschließend nach rechts weiter. Ihr müßt nun noch öfter mit ihm reden. Seid Ihr dann in seiner Kajüte, zeigt ihm Edeas Brief - es folgt eine interessante Zwischensequenz.

ist die Hölle las!"

Esthar

Habt Ihr das Schiff wieder verlassen, begebt Euch erneut ins Lazarett (Balamb Garden). In der folgenden Zwischensequenz trägt Squall Rinoa aufs Außendeck - Ihr findet Euch dann in Fisherman's Horizon wieder. Da Ihr Esthar mit dem Garden nicht erreichen könnt, schleppt Ihr die aute Rinoa den weiten Weg über die Bahnbrücke entlang. Am Ende des Gleises stoßt Ihr auf einen riesigen Salzsee. Folgt einfach dem Weg, bis Ihr zu einer Klippe kommt - rechts findet Ihr einen Speicherpunkt, links

> wartet bereits der Endgegner auf Euch. Das feiste Monster ist offenbar dem Reich der Toten entstiegen und reagiert deshalb empfindlich auf Heilmagie bzw. -gegenstände. Deckt Abadon also mit allem ein, was Ihr habt. Versucht Phoenix-Feder oder X-Potion - das verursacht stolze 9.999 Schadenspunkte. Lauft nach dem Kampf nach oben weiter und erklimmt die unsichtbare Leiter. Oben angekommen steigt Ihr auf den Aufzug und fahrt zur Landebucht. Nun taucht Ihr wieder in die mysteriöse Traumwelt ein: Laguna, Kiros und Ward sind inzwischen Gefangene von Esthar - Zwangsar-

beit steht an der Tagesordnung! Nach einigen Dialogen gelingt Euch schließlich die Flucht - koppelt unbedingt Eure G. F., bevor Ihr Euch auf einen Kampf einlaßt. Sind die Wachen besiegt, fahrt Ihr mit dem Fahrstuhl nach oben und lauft einfach durch den nächsten Raum hindurch. Draußen sprecht Ihr mit allen Leuten (auch mit dem Moomba), benutzt den Draw-Punkt und betretet dann wieder das Labor. Fahrt nun wieder nach unten und sprecht mit Professor Odyne - es folgt ein kleiner Kampf. Danach versucht der Wissenschaftler zu fliehen - folgt ihm! Bevor Odvne ins rettende Auto springen kann. stellt Ihr ihn zur Rede und erfahrt, wo sich Ellione aufhält - Ihr werdet dann direkt in die



Stadt gefahren. Benutzt den kreisförmigen Fahrstuhl, um nach oben zu gelangen. Geht durch die obere Tür und seht durch die Glasscheibe - Ihr entdeckt Ellione. Benutzt den Großrechner, um das Schloß im Untergeschoß zu entriegeln und fahrt wieder nach unten. Hinter der oberen Tür wartet nun Ellione auf Euch - kurz darauf wacht Squall wieder auf. Steigt in den Wagen des Laborassistenten und laßt Euch zum Präsidentenpalast kutschieren. Hier laßt Ihr Rinoa zur Beobachtung zurück und seht Euch anschließend noch etwas in der Stadt um. Habt Ihr genug vom Shopping, verlaßt Ihr die City - wollt ihr Euch lange Fußmärsche ersparen, mietet Ihr Euch ein Auto. Bevor Ihr Euch nun auf den Weg zum Lunar-Gate macht, solltet Ihr an Tears Point vorbeischauen (südöstlich). Lauft hier bis zu der riesigen Statue und untersucht die Stelle, an der die Füße gekreuzt sind - Ihr findet den Ring des Salomon. Den benötigt Ihr, um die G. F. Doomtrain herbeizurufen. Allerdings benötigt Ihr dafür folgende Gegenstände: 6 Eisenrohre (wird von Wendigos hinterlassen), 6 Mega-Pillen 2 (via Menü-Ability "Medizin-Wandler" aus 60 Mega-Pillen zu gewinnen), und 6 Morbol-Fühler (wird von Morbols hinterlassen). Habt Ihr den Zug in Euer G. F.-Inventar gepackt, geht's nach Norden weiter: Von

Allgemeine Tinns

- Speichert bei jeder Gelegenheit ab.
- Seht Euch in Städten und Dungeons immer genau um und sprecht mit möglichst allen Leuten.
- Vergeßt nicht, bei Umstellung der Party die G. F. (Guardian Forces) neu zu koppeln und gleichmäßig aufzuteilen.
- Kauft in jeder Stadt genügend Heiltränke (Potion, Gegengift, Phoenix Feder etc.) ein.
- Verwendet in Kämpfen (vor allem bei Endbossen) regelmäßig "Draw", um den Gegnern neue Zauber zu entziehen.

Lunar Gate aus geht's zur Lunarside Basis -Ihr werdet automatisch dorthin gebracht. Sobald Ihr Xell steuern könnt, verlaßt das Gebäude, steigt in den Mietwagen und fahrt zurück zur Stadt. Folgt am besten der Straße, die geradewegs zu einem Hochhaus führt, um Euch lange Lauferei zu ersparen. Wieder im Odyne-Institut sucht Ihr den Professor auf - er erzählt Euch, daß die Lunatic Pandora Esthar überfliegen wird. Anschließend händigt er Euch einen Stadtplan aus - Ihr sollt das riesige Objekt im richtigen Moment betreten. Um an Bord zu gelangen, müßt Ihr an einer der drei Kontaktstellen durch eine Luke einsteigen - Ihr habt dafür 20 Minuten Zeit. Je nachdem, von wo aus Ihr in die Lunatic Pandora eingestiegen seid, findet Ihr Euch an unterschiedlichen Punkten wieder - lauft nun einfach in irgendeine Richtung. Nach einiger Zeit werdet Ihr von einem stählernen Ungetüm wieder herausgeworfen - das könnt Ihr nicht verhindern.

Im Weltraum

Squalls Party befindet sich mittlerweile an Bord der Lunarside Basis. Nachdem Ihr Euch um Rinoa gekümmert habt, sucht Ihr Ellione im Obergeschoß auf - nach einem kurzen Dialog folgt sie Euch in Rinoas Isolationskammer. Rinoa schlendert nun in tranceartigem Zustand an Euch vorbei und bewegt sich geradewegs auf den Kontrollraum zu. Das Unglück ist nicht mehr abzuwenden: Rinoa entriegelt Adells Gefängnis. Verlaßt nun den Kontrollraum, geht wieder die Treppe nach oben und erkundigt Euch bei den Anwesenden nach Rinoa. Die bewegt sich zwischenzeitlich auf die Luftschleuse zu. Holt Euch schnellstens einen Raumanzug (in dem Spind) und betretet dann auch die Luftschleuse. Im schwerelosen Raum drückt Ihr nun das Steuerkreuz bzw. den Analog-Stick





nach rechts oben, um ans andere Ende der Schleuse zu gelangen. Bevor Ihr jedoch das äußere Schott erreichen könnt, wird es geschlossen. Habt Ihr die Schleuse wieder verlassen, flüchtet Ihr in einer Notkapsel aus der Raumstation. Unterwegs verlaßt Ihr die Kapsel, um Rinoa im Weltraum einzufangen. Ihr habt dafür zwei Minuten Zeit - probiert es so lange, bis Ihr es schafft. An Bord der Ragnarok müßt Ihr dann eine Horde Aliens besiegen - leichter gesagt als getan! Um zu verhindern, daß die Biester nach ihrer Niederlage wieder auferstehen, müßt Ihr jeweils zwei gleichfarbige erledigen, bevor Ihr Euch die anderen vornehmt. Die Monster gibt's in den Ausführungen rot, gelb, lila und grün benutzt Eure G. F.'s, um die außerirdischen Bestien kaltzumachen. Fahrt am Ende mit dem Lift nach oben und setzt Euch in den Pilotensessel.

Zurück in Esthar

Seid Ihr schließlich sicher gelandet. wird Rinoa in Gewahrsam genommen geht zurück in den Passagierraum, Nachdem sich Eure Kumpanen im Schiff eingefunden haben, fliegt Ihr zum Hexenmausoleum nördlich von Tears Point,

Habt Ihr Rinoa befreit, geht es zurück an Bord der Ragnarok und geradewegs zu Edeas Haus. Nach der Zwischensequenz solltet Ihr Euch auf die Suche nach zwei weiteren G. F. machen. Nordöstlich von Edeas Haus findet Ihr die Kaktor-Insel: Ab und zu taucht hier ein riesiges Kaktus-Männiken auf – besiegt Ihr das stachelige Ding (am besten mit Leviathan), schließt es sich Euch an. Eine weitere Guardian Force (Bahamut) hat sich auf einer künstlichen Forschungsinsel am südwestlichsten Punkt der Weltkarte versteckt. Seid Ihr bis zur Lichtsäule vorgedrungen, antwortet auf die

Frage, daß Ihr nicht kämpfen wollt. Trotzdem müßt Ihr nun gegen einen Rubrum-Drachen antreten. Auf die nächste Frage antwortet lhr, lhr wollt nicht aufgeben - es folgt ein weiterer Drache. Bewegt bei der nächsten Frage den Cursor auf die unsichtbare dritte Antwort - dann dürft Ihr gegen Bahamut antreten. Schützt Eure Party mit Shell und Protes und attackiert das Biest mit Shiva und

> Diabolos - nach Weile einiger streckt der Brocken alle Viere von sich. Unterhalb der Forschungsinsel (im Stillen Ozean) haust Ultima Weapon, das gewaltigste und stärkste Monster im ganzen Spiel. Gegen das Vieh habt Ihr nur eine Chance, wenn Ihr bereits die besten Waffen-

G. F. (CD 3)

Doomtrain	Irgendwo: Benutzt den Ring des Salomon, den Ihr am Tears Point findet.
Kaktor	Kaktor-Insel: Besiegt ihn.
Bahamut	Künstliche Forschungsinsel: Besiegt ihn.
Eden	Stiller Ozean: Von Endboss Ultima Weapon ziehen.
Cerberus	Galbadia-Garden: Besiegt ihn.
Gilgamesh	Lunatic Pandora: Ihr erhaltet sie automatisch





Upgrades und die stärksten Zauber besitzt. Habt Ihr Euch bis zu Ultima Weapon vorgearbeitet, entzieht ihm sofort die G. F. Eden.

Eure nächste reguläre Station ist der Präsidentenpalast: Dort besprecht Ihr die weitere Vorgehensweise und fliegt anschließend mit Ragnarok zur Lunatic Pandora. Dort trefft Ihr erneut auf Fu-Jin und Rai-Jin - Doomtrain, Diabolos und Kaktor leisten hier gute Arbeit. Lauft danach weiter, fahrt mit Aufzug 2 nach unten, lauft durch die Haupthalle und betretet Aufzug 1 (die grüne Tür). Nach einer Weile begegnet Ihr einem schwebenden Roboter, den Ihr am besten mit Quezacotl kurz und klein schlagt. Marschiert dann weiter, bis Ihr auf Cifer trefft: Entzieht ihm den Zauber Aura und wendet ihn an. Mit Hilfe Eurer G. F.'s ist Euer ehemalige Kollege gar kein Problem. Leider verliert Ihr während des Kampfes Odin – das läßt sich nicht ändern. Als Ersatz erhaltet Ihr aber eine neue G. F.: Gilgamesh.

ENDE VON CD 3

Fortsetzung folgt...

TECHNIK-ECKE

Handschlag zwischen Play-Station und Dreamcast.

er Freunde zum ersten Mal ans brandneue Dreamcast läßt, kann sich auf Nörgeleien gefaßt machen: Das Pad sei unförmig und mißraten, der Analogstick im Vergleich zum Dualshock viel zu schwammig. Solch beleidigende Ausreden (Zeichen spielerischer Schwäche) gehören dank Total Control-Adapter ab jetzt

der Vergangenheit an: Mit diesem Zubehör paßt jedes PlayStation-Pad ans Dreamcast.

Den Anschluß von Adapter und PlayStation-Pad nehmt Ihrauf jeden Fall bei ausgeschalteter Konsole vor, denn plötzliche Spannungschwankungen schaden Eurem Dreamcast. Zuerst stöpselt Ihr den Adapter in einen Joypad-Slot Eurer Sega-Konsole.

anschließend steckt Ihr ein PlayStation-Pad in den Adapter. Wer Sega Rally mit einem Sony-Lenkrad zocken möchte, schiebt den Schalter am Adaptergehäuse auf das Lenkrad-Symbol. Der Total Control unterstützt die Rumble-Funktion des Dualshock-Pads, doch Schüttel-Pads einiger Fremdhersteller geben sich mit dem 5V-Strom des Dreamcast nicht zufrieden. In diesem Fall benötigt Ihr ein zusätzliches 9V-Netzteil, das Ihr im Elektronikfachhandel für rund 10 Mark ersteht. Der Total Control ist ein robustes Zubehör, bei dem keinerlei Kompatibilitätsprobleme auftreten: Wer Sonic schon immer mit einem PlayStation-Pad steuern wollte, greift zu.



Praktischer Adapter: Den Total Control stöpselt Ihr zwischen PlayStation-Pad und Dreamcast.



Seitlich am Adaptergehäuse findet Ihr den Netzteilstecker sowie einen Wechselschalter für Pad- und Lenkradmodus.

PRODUKT-TABELLE

Name	
Produkt	
SystemDreamcast	
HerstellerEms	
Bezugsquellewww.hongkongfun.de oder	
Tel. 07458/455132	
Preis	

Oliver

...zwischen Windows-PC und Sega

er Spielstände übers Internet tauscht, war bislang auf teure Memory Card-Adapter (z.B. Dexdrive) für den PC angewiesen. Für den Dreamcast hat sich der Fernosthersteller Ems eine preiswertere Lösung ausgedacht und präsentiert die Memory Card Nexus mit PC-Schnittstelle. Im Gegensatz zum VMU verzichtet Nexus auf Bildschirm sowie Steuerkreuz und verwöhnt Euch dafür mit vierfacher Speicherkapazität. Wie bei den Memory Cards anderer Konsolen wechselt Ihr dabei mit einem Knopf am Gehäuse zwischen vier Spielstandseiten. Um Eure Spielstände auf den PC zu übertragen, benötigt Ihr zusätzlich das spezielle Link-Kabel: Stöpselt es in den Druckerport (LPT1) Eures PCs und installiert die beiliegende Software für Win9x. Die Kommunikation mit dem PC funktioniert nur, wenn Nexus an einen angeschalteten Dreamcast gestöpselt ist. Via Knopfdruck kopiert Ihr den kompletten Nexus-Inhalt auf Eure Festplatte und zurück: Einzelne Spielstände dürft Ihr nicht verschieben. Die Handhabung ist simpel und einsteiger-sicher, Kompatibilitätsprobleme gibt es

nicht. Illegale Kopien lassen sich mit Nexus nicht anfertigen: Ihr könnt VMU-Spiele zwar auf Eure Festplatte kopieren, die Rückübertragung auf ein zweites VMU mit LC-Display ist jedoch unmöglich – dies kann nur über die Dreamcast-Oberfläche geschehen, die das Kopieren von Spieledaten aber verwei-

emory upload for DC

Die Kommunikationssoftware liegt dem Linkkabel bei: Mit einem Knopfdruck speichert Ihr Eure Spielstände auf die Fest-

Am Gehäuse der Nexus-Memory Card findet Ihr die

Speicherbänke.

PC-Schnittstelle sowie einen Schalter zum Wechseln der





Name Nexus 4M
Produkt Memory Card
System Dreamcast
Hersteller Ems
Bezugsquelle www.hongkongfun.de
oder Tel. 07458/455132
Preis .69 DM

PRODUKT-TABELLE



RELEASE-LISTE

Blick in die Zukunft: Was Euch in den kommenden Monaten an Software erwartet, findet Ihr jeden Monat auf dieser Seite!

Titel	System	Anbieter E	rhältlich ab
A Bug's Life	Nintendo 64	Activision	Januar
Airforce Delta	Dreamcast	Konami	1. Quartal
Alone in the Dark	PlayStation, Dreamcast	Infogrames	2000
Arcatera	Dreamcast	Ubi Soft	1. Quartal
Armorines: Project S.W.A.R.M.	Nintendo 64, GB Color	Acclaim	Dezember
Armorines: Project S.W.A.R.M.	PlayStation	Acclaim	März
Army Men 3D	PlayStation	Infogrames	Januar
Army Men	Game Boy Color	Infogrames	Januar
Army Men: Air Attack	PlayStation	Infogrames	Januar
Army Men: Sarge's Heroes	Nintendo 64	Infogrames	Januar
Army Men: Sarge's Heroes	PlayStation	Infogrames	März
Asterix 3	Game Boy Color	Infogrames	März
Azure Dreams	Game Boy Color	Konami	Dezember
Baldur's Gate	PlayStation, Dreamcast	Virgin / Interpla	
Bassmasters Classic	Game Boy Color	THO	Dezember
Battletanx	Game Boy Color	Infogrames	Februar
Battletanx: Global Assault	Nintendo 64	Infogrames	März
Battletanx: Global Assault	PlayStation	Infogrames	Februar
Battlezone 64	Nintendo 64	Crave	Dezember
Big Bang	The state of the s	Project Two	2. Quartal
Billard Nights		Virgin	Dezember
Castlevania Resurrection		Konami	1. Quartal



Castlevania Resurrection

Graf Dracula gibt keine Ruh: Mit Castlevania Resurrection dürft Ihr auch auf dem Dreamcast auf Vampirhatz gehen. Vor allem grafisch macht das Grusel-Jump'n'Run bereits einen guten Eindruck...

Castlevania: Legacy of Darkne
Catz
Championship Motocross
Colin McRae Rally 2
Crazy Taxi
Daffy Duck
Dead or Alive 2

ss Nintendo 64 Game Boy Color Game Boy Color PlayStation Dreamcast Game Boy (Color) Dreamcast

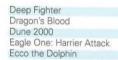
Konami Ende Februar Mindscape Ende Dezember THO 3. Quart. 2000 Codemasters 1. Quartal Sega 1. Quartal Infogrames Januar Sega 1. Quartal





Dead or Alive 2

Nach Soul Calibur und Power Stone bahnt sich mit der Fortsetzung zum PlayStation-Prügler Dead or Alive ein weiteres Beat'em-Up-Highlight an.





Ubi Soft 1. Quartal Virgin Dezember Electronic Arts 1. Quartal Infogrames Januar Sega Frühjahr 2000



Ecco the Dolphin

Ob er's wohl noch auf den Dreamcast schafft? Die jüngste Delphin-Episode wurde gerade für die PlayStation 2 angekündigt - vom Sega-"Original" dagegen hört man in letzter Zeit verdächtig wenig.

ECW Hardcore Revolution
EPGA Golf
Excitebike 64
FIFA 2000
Flying Heroes
Furballs
Galerians
Gekido
Godzilla: Die Serie
Gran Turismo 2





Gran Turismo 2

Endlich ist er da - der Nachfolger zum beliebtesten PlayStation-Rennspiel. Und haltet Euch fest: In der nächsten Ausgabe präsentieren wir Euch endlich den Test - versprochen!

3	
Nintendo 64	Take 2
PlayStation	Ubi Soft
	Nintendo 64

GTA 2	Dreamcast	Take 2	1. Quartal
Harvest Moon 64	Nintendo 64	Crave	1. Quartal
Hell Night	PlayStation	Konami	Dezember
Hidden & Dangerous	Dreamcast	Take 2	Februar
Hype: The Time Quest	Nintendo 64	Ubi Soft	TBA
Janosch	Game Boy Color	Infogrames	Februar
Jay the Lion	Game Boy Color	THO	April
Jeremy McGrath Supercr. 2000	Nintendo 64	Acclaim	Januar
Jeremy McGrath Supercr. 2000	PlayStation Dreamcast	Acclaim	Februar
Kiss: Psycho Circus	PlayStation, GB Color	Take 2	Mai
Konami Rally (Arbeitstitel)	PlayStation	Konami	1. Quartal
Looney Tunes Martian Alert	Game Boy Color	Infogrames	April
Lufia	Game Boy Color	Crave	1. Quartal
Madden NFL 2000	Game Boy Color	THQ	Dezember
Martian Gothic	PlayStation	Take 2	Januar
Marvel vs. Capcom	PlayStation	Virgin	1. Quartal
Max Payne	Dreamcast	Take 2	2. Quartal
MDK 2	Dreamcast	Virgin	1. Quartal
Messiah	PlayStation	Virgin	unbekannt
Metropolis Street Racer	Dreamcast	Sega	1. Quartal
Micro Machines 1+2 Twin Turbo	Game Boy Color	THQ	
Micro Machines 4	PlayStation	Codemasters	Anfang Januar 2. Quartal
The state of the s	Game Boy Color	THQ	Mai Mai
Might & Magic - Crusaders of	PlayStation	Infogrames	März
	PlayStation	Virgin	März
	PlayStation	Hasbro Int.act.	Dezember
	Game Boy Color	THQ	Februar
	PlayStation	Infogrames	März
**************************************	Game Boy Color	THO	Dezember
		Activision	
		Take 2	1. Quartal Mai
mi a a a			
		Fox Interactive	
		Virgin Infogrames	Winter
			Februar
		Mindscape	1. Quartal
		Hasbro Int.act.	
		Infogrames Take 2	April
			1. Quartal
		Take 2	1. Quartal
			April
			Februar
	PlayStation, Dreamcast	Ubi Soft	1. Quartal
	PlayStation, Dreamcast		Winter
resident Evil 3; Nemesis	PlayStation	Eidos	18. Februar
A first comment of the first of the			



Dezember

Februar

Resident Evil 3: Nemesis

Als US-Version bereits erhältlich - deutsche Spieler müssen sich jedoch noch bis zum 18. Februar gedulden, ehe sie auf Zombie-Jagd gehen dürfen. Dafür wird's dann aber

The second secon	schön entschärft sein		
Ronaldo V-Football	PlayStation	Infogrames	März
Shen Mue	Dreamcast	Sega	2. Quartal
Silicon Valley	PlayStation	Take 2	Dezember
Slave Zero	Dreamcast	Infogrames	Februar
South Park Rally	PlayStation, N64, DC	Acclaim	Januar
South Park: Chef's Luv Shack	Nintendo 64	Acclaim	Dezember
Space Debris	PlayStation	Sony	Januar
Space Invaders	Nintendo 64	Activision	Januar
Spec Ops	PlayStation	Take 2	Dezember
Speedy Gonzales	Game Boy (Color)	Infogrames	März
Spiderman	PlayStation	Activision	Sommer
Star Wars Epis. One: Obi Wan	PlayStation	THO	März
Stunt GP	Dreamcast	Hasbro Interact.	
Stupid Invaders	Dreamcast	Ubi Soft	Februar
Tazmanian Express	Nintendo 64	Infogrames	März
Tee Off	Dreamcast	Acclaim	Dezember
Tenchu II	PlayStation	Activision	April
Test Drive 6	Dreamc., PlayStation, GBC		April
Thrasher: Skate & Destroy	PlayStation, Nintendo 64		Januar / April
Tiger Woods PGA Tour	Game Boy Color	THO	Februar
TOCA Touring Car Championship	Game Boy Color	THQ	Februar
TOCA World Touring Cars	PlayStation	Codemasters	2. Quartal
Tom & Jerry	Game Boy Color	Take 2	Januar
Tombi 2	my m	Whoopee Camp	
Tonic Trouble		Ubi Soft	Februar
Tonka Raceway		Take 2	Dezember
Toy Story 2	Dreamcast	Activision	April
Toy Story 2	PlayStation, Nintendo 64	Activision	Ende Januar
Vanishing Point (Arbeitstitel)		Acclaim	Februar
Vegas Games	PlayStation, Game Boy Color	Infogrames	März
Vigilante 8: Zweite Herausf.		Activision	Januar
Viva European Soccer League	PlayStation	Virgin	März
Warpath: Jurassic Park		Electronic Arts	Dezember
World Tour 4x4 (Test Drive)		Infogrames	April
Worms Armageddon		Hasbro Interact.	
WWF Wrestlemania 2000		THQ	Dezember
X-Men	Nintendo 64, PlayStation	Activision	März
Yoda Stories		THQ	Januar
Zelda: Fruit of the mysterious	Game Boy Color	Nintendo	Winter

NEXT GENERATION



Tests



Dune 2000

Das Remake einer Strategie-Legende



Starcraft

Orks im Weltraum: Blizzards Space-Spektakel getestet!



Gran Turismo 2

Vollgas, die Zweite!!



Castlevania: Legacy of Darkness

Burgtour mit Biß



Evolution

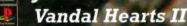
Jetzt aber! Das erste Dreamcast-Rollenspiel im Test



NTSC-Tests:

Chrono Cross







Virtual On



Star Gladiator 2



Dew Prism

News:



Munch's Oddysee

Neues aus der Oddworld

ußerdem:





> Armorines > Exite Bike 64 > Harvest Moon 64 > Hyper Bike 64 > Mario Party 2 > Rop Gear Rally 2 > RTL World League Soccer > Vigilante 8 > X-Men

Mit fun ins nächste Jahrtausend! Ab 19. Januar überall erhältlich!



Laden & Versand 97070 Würzburg Juliuspromenade 11

lau Station

SONY PLAYSTATION GUAL SHO	EK" 249,-
DT. DERSION, INKL. KAGEL DEMO-	CO
UND DRIE ANALDE PAD DUAL SHO	CK
CONTROL PAD CYBER SHOCK	59,95
CONTROL PAG DUAL SHOCK ORIG. SO	INV 59 95
PRO CARRY CASE - BLAZE GAMEBUSTER DELUXE	69,95
CAMEBUSTER DELUXEX-PLODER FX	89,95 84,95
EDUALIZER.	69,95
ANTENNENKABEL	24,95



	W 100
RGE-KABEL	14.95
RGB-KABEL Lenkrad Jordan GP Dual Shock 1	19.95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	alguar.
LENKRAD FERRARI SHOCK 2	94 95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP.	24,23
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	22,22
PISTULE SLUKPIUN (B-LUN-KUMP.)	29,32
PISTOLE G-CON 45 ORIGINAL	79,95
PISTOLE FALCON LIGHTGUN	89,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	16.95
MEM.CARD 15 BL-ORIG. MEMORY CARD 30 BLOCKS (21N1)	29.95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (21N1)	24 95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4IN1)	24 05
MEMORY CARD 120 BLOCKS	AA 05
MOUSE LOW BUDGET	340 37
MOUSE LUNA DANDEL	
MULTI TAP URISINAL SUNY	88,85
SPACE STATION	44,95
APE ESCAPE"	88.85
APE ESCAPE + BUAL SHOCK	49 95
ARMORINES IN PR. SWARM"	94 95
ASTERIX & OBELIX GEGEN CASAR	94 94
ATTACK OF THE SAMPERMAN	20 05
AUTOBAHN RASER 2 (DEZ)	200 000
MUTUUMNIN HASEN Z (DEZ)	78,88



THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T	
BASEBALL EDITION 2000	83,95
BILLIARD NIGHTS	79 95
BILLIARD NIGHTS BOX CHAMPIONS 2000	90 05
DUMPTOLICA CTARE BOOK	00,00
BUNUESLIBA STAKS ZUUU	89,95
BUNDESLIGA STARS 2000	64.95
BUSTER & THE BEANSTALKY	83.95
CAPCOM GENERATIONS 1	84 95
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	00 05
CHARADIONICHID STOYOGDOCO	0.00
CHAMPIONSHIP MUTUCKUSS	88,95
CHESSMASTER II	89,95
CHOKOBO RACING	25 35
COM. & CONQUER 2: GEGENSCHLAG	29 95
PRACE DANSIETHER TE	00,00
	2 5 2 2 2
mkl. Multi-Tag*	120 0
inkl. Multi-Tap*	100,5



CRASH TEAM RACING	
ERASH T. RAC. INKL. MULTI-TAP 8	
CROC 2	R.S. Contraction
CUEBALL	
CVDED TICES	
CYBER TIGER	89
DEMOLITION RACER	89
DIE HARD 2 (FEB)	89
DINO CRISIS	89
DRIVER.	
DISCWORLD NOIR (JAN)	
DUNE 2000 (FEB)	65
EARTHWORM JIM 3D (MARZ)	89
EPGA GOLF.	89





ACCOUNT OF THE PARTY OF	The second second second second	1000		100		
TOMB	RAIDER 4:	LAST	RE	EV	ATION	
,		90 0				Ī

(PSX) 99,95 EXTREME 500 89,95 F1 WORLD GRAND PRIX '99 (DEZ) 98,95		
EXTREME 500	(00 (053)	89,95
FIFA 2000		89,95
FIGHTING FORCE 2		99,95
FORMEL 1 '99"		99.95
F1 '98 INKL LENKRAD" FUSSRALL LIVE"		69.95 on 44
	OF JUSTICE"	88 95
GRAND THEFT AUTO 2		89,95 88.86
GRAN TURISMO 2 INKL GRUDGE WARRIORS (JA	LENKRAD(FEB) 1	68 95 00 00
GUTE ZEITEN SCHLECHTE	ZEITEN 2	79.95
HELL NIGHT INT. SUPERSTAR SOCCE	D EVOLUTION (SER)	89,95 89 95
INT. TRACK & FIELD 2 (J	IAN)	89.95
JADE COCOON (DEZ) JAMES BOND (MORGEN	STIRBT NIE	89,95 89.95
named and tops to reduce he as		A Bridge
	All Markey	Table 1

IAMES BOND (MORGEN	STIRBT NIE) 89,95
	No. of Concession, Name of
1	1.1
f.	
24H VON LE MANS (PSX) 89,95	FIFA 2000 (PSX) 89,95
(F3A) 65,55	(FSA) 05,55

24H VON LE MANS	FIFA 2000
(PSX) 89,95	(PSX) 89,95
TO.	
NHL 2000	FORMEL 1 '99
(PSX) 89,95	(PSX) 99,95
JURASSIC PARK: WARPA	ATH (DEZ) 89,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.)	(DEZ) 89,95
LE MANS 24 STUNDEN . LEGACY OF RAIN - SOUL	

RUFF & TUMBLE	LOF K. SOUL REAVER
(PSX) 89,95	(PSX) 99,95
P. C.	-
MEDAL OF HONOR	TONY HAWKS PRO
(PSX) 99,95	SKATER (PSX) 89,95

ME	DAL OF HONOR (PSX) 99,95	TONY HAWKS PRO SKATER (PSX) 89,95
META	GEAR SOLID G. S. VR MISSIO	
MILLE	NIUM SOLDIER - ON IMPOSSIBLE	EXPENDABLE 79,95
NBA C	2000 Hampionship 2	000 (DEZ)89,95
NHL 2	IVE 2000 (DEZ) .	89,95
OVERE	AK MUUNTAINEI 1.000 2 (0EZ)	(ING
NBA L NHL 2 NO FE	IVE 2000 (DEZ). 000 AR MOUNTAINBI)	

LA	
XENA - WARRIOR PRINCESS (PSX) 89,95	SABOTEUR (DEZ) (PSX) 99,95
	inkl. Mem.Card *109,95 nur solange Vorrat reicht!
当 政规	-

	1000
FINAL FANTASY VIII WIPE	EOUT 3
(PSX) 119,95 (PSX	99,95
	Property of
PRINCE NASEEM BOXING (FEB)	89 95
RAILROAD TYCOON 2 (FEB)	89.95
RAINBOW SIX	89.95
RENEGADE RACING READY 2 RUMBLE BOXING	89,95
HEAUT 2 KUMBLE BUXING	89,95
ROADSTERS (OF7)"	84 95
RONIN BLADE	89.95
RUFF & TUMBLE	89,95
SABOTEUR (DEZ)	99,95
DIE SCHLUMPFE SHAD LIN (DEZ)	89 95
SILENT HILL	
SOUTHPARK	84,95
SPE OPS (JAN)	89,95
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS"	90 45
STAR WARS: EPISODE 1-DU. BEDR.	89.95
SUPERCROSS 2000 (DEZ)	89,95

THE NEXT TETRIS	
THE REST	
	STATE OF THE PARTY
RAYMAN 2 (N64) 119,95	RACING SIM. 2 (DC) 99,95 (PSX)49,95 (N64)104,95
	100 m
	公下房间
RTL WORLD LEAGUE SOCCER (N64) 109,95	STARCRAFT (N64) 109,95



halten wir tauser Überraschungen für	nde von Sie bereit!
10 Jac	ire
1210	1
Vorraussicht, nur ki	orbestellen!
addolerer Hull Ki	Jrze Zeit lieferbar!
100	
70	
JAMES BOND, DE	MODOEN
JAMES BOND: DEF	RIVIORGEN
STIKEL ME (F.2)	XJ 89,95
STIRBT NIE (PS. THEME PARK - CLASSIC	X) 89,95 59,95
THEME PARK - CLASSIC TOME RAIDER 4" TONY HAWK'S PRO SKATER TRICK'N SNOWBOARDER (DEZ TUNGUSKA (JAN)	59,95 33,35
THEME PARK - CLASSIC TOMB RAIDER 4 TONY HAWK'S PRO SKATER	59,95 33,35
THEME PARK - CLASSIC TONNY HAWK'S PRO SKATER. TRICK'N SNOWADDARDER (DEZ TUNGUSKA (JAN) UEFA STRIKER URBAN CHADS (DEZ) V-RALLY 2 VIGILANTE 8 - SECOND OFFEN	59,95 33,35
THEME PARK CLASSIC THEME PARK CLASSIC THOM SAUDER THICK'N SHOWBOARDER (DEJ TUNGUSKA (JAN) UFFA STRIKER URBAN CHAOS (DEZ) V. FRALLY URGALANTE 8 - SECOND OFFEN WCW MAYHEM WFFDUT 3 - MIM - CARD WOORMS ARMAGEDOON	59,95 33,35
THEME PARK - CLASSIC TONY HAWK'S PRO SKATER. TRICK'N SHOWBOARBER (DEI TUNGUSKA JANI) UFFA STRIKER URBAN CHAOS (DEZ) V-RALLY 2 VIGILANTE 8 - SECOND OFFEN WCW MAYHEM WEEDUT *** MAIN - CARM	59,95 33,35
THEME PARK CLASSIC TONY HAWK'S PRO SKATER. TRICK'N SHOWBOARDER (DEJ TUNGUSKA (JAN) UFFA STRIKER URBAN CHAOS (DEZ) V. FRALLY 2 URGILANTE 8 - SECOND OFFEN WCW MAYHEM WFFDUT 3 - MIN - CRBM WOORMS ARMAGEDDON.	59,95 33,35
THEMP PARK - CLASSIC THEMP PARK - CLASSIC TOWN THE PROCESSA (JAN) USES STREET THE PARK - CONTROL OF THE PARK - CLASSIC THEMP PARK - CLA	59.95 32.83 32.83 32.83 32.83 32.84 33.84 35.84 35.85 38.95 38.95 38.95 38.95 38.95 38.95 38.95 38.95 38.95 38.95 38.95 38.95 38.95

NINTENDO 64 COLOR EDITION	194,-
NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
NINTENDO 64 DONKEY KONG PAK	299,-
ANTENNENKABEL	. 24,95
CONTROL PAD - ORIG	. 54,95
EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER)	. 64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	. 49,95
JOYPAD VERLANGERUNG JOYTECH	. 14,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2	. 94,95
LENKRAD GAMESTER GG4	123,33
MEMORY CARD 1 MEG	90,00
MEMORY CARD 8 MEG.	50 05
RUMBLE PAK RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19 95
N-PLODER - SCHUMMELMODUL	99 95
1080° SNOWBOARDING	89.95
ALL STAR BASEBALL 2000	. 99.95
RARMORINES IN PROJECT SWARM (BEZ)	89 95
ASTEROIDS HYPER 64	. 89,95
BANJO & KAZODIE	. 89,95
BASS HUNTER 64	. 99,95
BATTLEZONE 64	109,95
BOMBERMAN HERO	89,85
BOX CHAMPIONS 2000	. 33,35
	100,05
CASTLEVANIA 3D. COMMANO & CONQUER 3D	100.33
DESTRUCTION DERBY (DEZ)	100,55
BONNEY VONC CA (DE2)	150.00



THEO KRANZ GAMES -



Dreamcast	494	
Keyboard		
Vibration Pack		
VMU-Card		
Racing CF (Lenkrad)		
Ferrari Shock 2 Racing Wheel		
Aero Winas		
	84	
The same of the sa	(Market	
	BEN	

SOUL FIGHTER	SOUL CALIBUR
(DC) 104,95	(DC) 114,95
Blue Stinger	94,95
Buggy Heat	94,95
Dynamite Cop 2	94,95

Blue Stinger	
Buggy Heat	94
Dynamite Cop 2	94
Evolution (Dez)	84
F1 World Grand Prix	. 114
Fighting Force 2 (Dez) Hydro Thunder	100
Incoming	1173
Killer Loop (Y.A.R.G.)(Dez)	0.4
Marvel vs. Capcam (Dez)	90

DER SEGA-SPEZIA	LIST
Metropolis MS-R (Apr) Millenium Soldier-Expandable	
Plasma Sword (Jan) Power Stone	99 95 94 95
100	

DONKEY KONG 64 (INKL. SPEICHERERW.) (N64) 129,95 IN IMPOSSIBLE ER TRUCK MADNESS 000 (OEZ) . 9



RECOV & RUMDIE BOXING	
Sean Rally 2	
	Ó A Ó
Sonic Adventures	
Soul Calibur	
Soul Fighter (Dez)	104 9
South Park Luv Shack (Dez)	
Speed Devils	94 9
Suzuki Alstare Racer	94 0
Tee Off (Jan)	94 9
	04 0
	27.3
	94.9
	94 9
Date of the second seco	
THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T	





	DAME BUY COLUK	Ŀ	
	GAMEBUY POCKET CAMERA	99	
	BANKE BUY COLON LIGHT MAX 2 (INKL BATTERIEN) AC ADAPTER & BATT-PACK NETZTFIL COLOR POWER SET 10 PIN BOWLING	34	
	AIR ANADTER S RAYS DARK	20	
	METALER CUI UD DOMED CEL	35	-
	AD BUSINESS OF THE PARTY OF THE	1	54
	TO PIN BUNLING	9	,
10	A BUG'S LIFE ALICE IN WONDERLAND(DEZ)	59	A
100	ALICE IN WONDERLAND(DEZ)	84	K)
м	ASTERIA & OBELIA	59	۲
	ACTEDNIC	7	
	ASTERIN & OBELIX ASTERIORS BEAUTY AND THE BEAST(DEZ). BIENE MAJA BIACK BASS FISHING BONBERMAN DUEST	99	
123	BEAUIT AND THE BEASTCHELL	64	10
80	BIENE MAJA	59	Ш
	BLACK BASS FISHING	59	.9
	ROMREDMAN DUEST	59	i i
	BUBBLE BOBBLE	68	
	DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF	24	ш
	CAPCOM GENERATIONS	39	
	CARMAGEDDON (DT)	58	R
	CHASE HO	59	
	CDAW BIVEOUS (AL MAS)	20	15
	CHASE HO CRAZY BIKERS (M.M.2). DEJA VU I+II.	1	04
	DESIGN VO 1 + II	10	ы
	EARTHWORM JIM 30	54	.8
	EVEL KNIEVEL		M. I
	FT WORLD CRAND DRIV	60	
	EARTHWORM JIM 30 EVEL KNIEVEL F1 WÖALD GRAND PRIK. F-15 STRIKE EAGLE	64	
	FIFA 2000 (NOV) GAME & WATCH GALLERY 3(DEZ)	84	10
	GAME & WATCH GALLERY 3(DEZ)	44	,9
			.9
	INT CHOCOCTAD COCCCO 100		
	INT. TRACK & FIELD. LOONEY TUNS	64	(0)
	Industry of the second	59	
	LUUNET TUNS.		
	MAUDEN NEL 2000	64	
	MARIO GOLF	64	.8
	MARIO GOLF MICRO MACHINES 1+2 MISSION IMPOSSIBLE	59	A. I
	MISSION IMPOSSIBLE	160	ĸ.
	MHL 2000	0.0	
	RESIDENT EVIL 1 (FEB)	84	e de
	RESIDENT EVIL 1 (FEB)	59	, 3
	RONALDO V. FOOTRALL	59	91
	STAR WARS: RACER	SA	q
	STORETEU AUDUA	66	
	PHOPO SERDIO DODO DELLUE	22	T.
	BUPER MARIU BRUB. BELUKE	94	, at
	STAR WARS: RACER STREETFIGHTER ALPHA STREETFIGHTER ALPHA STREETFIGHTER ALPHA TOCA TOURING CAR CS TOM A JERRY	64	
	TOM & JERRY	54	1
	U. DALLY		17
	WARID LAND 2.	(FIA	
	WODIN BALLY	6	S.
	WORLD RALLY	54	. 5
	WURMS ARMAGEBUUN	58	,8
	WORMS ARMAGEDOON	59	
	YODA STORIES	64	Q
	ZELDA IV - DX	64	0
	**********************	27	
	TOD COILLE		

LERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

ING SIMULATION 2
A.R.S.
R.W.: REBEL ASSAULT 2
D 9'S LIMITED EDITION
PLATINUM EDITION
SODYSEE



IINT	END	0 64		
UCK BI	ARVEST UMBLE MOVE 2			
KTREM	EG2			
GY'S F IT. SUP IT. SUP	RECKIN ERSTAI	BALLS	S CER 6	4

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!



kannst du dir runig







ein paar Scheibchen



abschneiden.



namco







Heute gibts lecker Gehacktes! Für 1–2 Personen braucht man frisches Soul Calibur – fertig gewürzt mit 10 Kämpfern samt eigenen Persönlichkeiten, Waffen und Styles. Das Ganze in einer Dreamcast mit 128 Bit zubereiten. Noch eine Messerspitze Kampflust zugeben

und danny rainhauant

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



www.dreamcast-europe.com